nr indeksu 351555 nr 9 27 kwietnia 2000 r.

Superkupony zniżkowe!

CLICK!

SUPERCENA 2,90 zł

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice



PORADNIKI
– MESSIAH
– NFS 2000: PORSCHE

extra
Powrót do podziemi
Diablo 2

EXTRA
- Amerykańskie gry sportowe

INTERNET
- Upiększamy komputer
- Internetowe pocztówki

SPRZĘT
- Tajemnice DVD
- Bezprzewodowe gadżety

PROGRAMY
- Tłumacz z Sieci

TEST
Ciężki los samuraja...
Shogun

INTERNET
DARMOWE KONTA WWW

WYGRAJ! SUPERUNIKATOWĄ, CZARNĄ PIŁKĘ NIKE! x20

ISSN 1509-0558

ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS

gry • komputery • Internet • technika • click!

RECENZJE gier zaczynają się na str. 12

W CLICKU! staramy się zamieścić najbardziej aktualne wiadomości. Niestety, nie możemy napisać o wszystkich filmach kinowych, telewizyjnych oraz ciekawych innych wydarzeniach. W załączonym obok kalendarzyku zaznaczyliśmy więc ważne daty. Dzięki temu na pewno będziecie na czasie i nie obudzicie się tuż po zakończeniu bardzo ważnego koncertu lub po wykupieniu całego nakładu superprzeboju.

Dla ułatwienia zastosowaliśmy symbole, określające dany tytuł:

- Symulatory
- Akcja / FPP
- Wyścigi
- Gry sportowe
- Strategie
- RPG / Przyg.
- Zręcznościówki
- Bijatyki
- Premiera filmu!
- Włącz TV!
- Muzyka

CLICK! kalendarzyk prawdziwego gracza

Data	Wydarzenie	Data	Wydarzenie
27 kwietnia	W KIOSKU JEST JUŻ CLICK!!! premiera Die Hard 2	4 maja	Euro 2000 - najnowsza piłka nożna na PC i PSX z Electronic Arts
28 kwietnia	American Pie – zwariowana komedia	5 maja	Misja na Marsa – film sf z doskonałymi efektami specjalnymi Przerwana Lekcja Muzyki – warto zobaczyć Angelinę Jolie (przyszłą Larę)
29 kwietnia	Jeśli planujesz weekend przed telewizorem, pędź do sklepu po chipsy i colę!	6 maja	Oglądając „Milionerów" pomyśl, jak można wygrać i kupić sobie nowego PC (a nawet sto PC)
30 kwietnia	Różowa Pantera Kontratakuje (TVN, 14.30) – komedia o przygodach inspektora–fajtłapy	7 maja	Czas odpocząć od komputera! Korzystając z ładnej pogody wybierz się na rower...
1 maja	Herkules w Nowym Yorku (Polsat, 12.20); Austin Powers (TV1, 22.15); Cypress Hill – najnowsza płyta	8 maja	Junior (Polsat, 20.00) – Arnold Schwarzenegger w ciąży
2 maja	Flying Heroes, Martian Gothic: Unification	9 maja	Reach for the Stars
3 maja	South Park – premiera kilku epizodów na DVD	10 maja	Pan Niania (Polsat, 20.30) – zapaśnik jako... niania! Coś dla fanów Hulka Hogana

Tak ocenia CLICK!

1. INFORMACJE OGÓLNE

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry.

Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana.

Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

2. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. – wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. – wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

3. PLUSY I MINUSY

To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

4. KRÓTKIE PODSUMOWANIE

Staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

5. NASZA OCENA

Ogólna

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka. Dla ułatwienia używamy szkolnej skali ocen – od 1 do 6.

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych lub pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

6. PO POLSKU, CZY PO ANGIELSKU?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

7. TYP PLATFORMY

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę we wcześniejszych numerach naszego pisma.



W numerze

SPIS TREŚCI



MAJESTY S. 18



SHOGUN S. 16



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 S. 30



LEMMINGI REWOLUCJA S. 22



DVD S. 44



DIABLO 2 S. 12





MEDIEVIL 2 S. 26



RUNE S. 8

Witajcie ponownie!

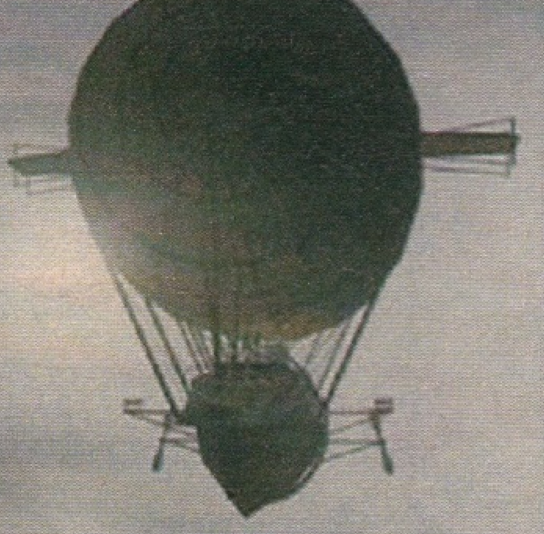
Jak sami zauważyliście, w tym numerze CLICKA! zaszło kilka istotnych zmian. Po pierwsze, zmieniliśmy okładkę na twardszą i sztywniejszą – mamy nadzieję, że teraz CLICK! nie będzie się tak szybko niszczył. Po drugie – zwiększyliśmy ilość stron do 68, więc możemy zmieścić jeszcze więcej ciekawych wiadomości w każdym numerze. Postanowiliśmy też zrobić wszystko, żeby nie podnosić ceny pisma. I udało się!

Spełniamy też pozostałe wasze prośby: przy każdej recenzji znajdziecie odnośnik do stron WWW, związanych z daną grą. Piszemy też więcej o Internecie, nie zabrakło też nalepek. Poza tym, jak zwykle w nowym CLICKU! najświeższe zapowiedzi, testy, ciekawostki oraz mnóstwo konkursów.

W następnym numerze (11 maja)... SUPERPLAKATY WASZYCH MARZEŃ!

ARCANUM

Gry FALLOUT i FALLOUT 2 ukończyłeś już dziesiątki razy? Marzy ci się, aby zagrać w kolejną część trylogii? Przygotuj się na złą i dobrą wiadomość. FALLOUT 3 nie prędko ujrzy światło dzienne, ale część twórców serii pracuje obecnie nad kandydatem na pogromcę FALLOUT – ARCANUM!



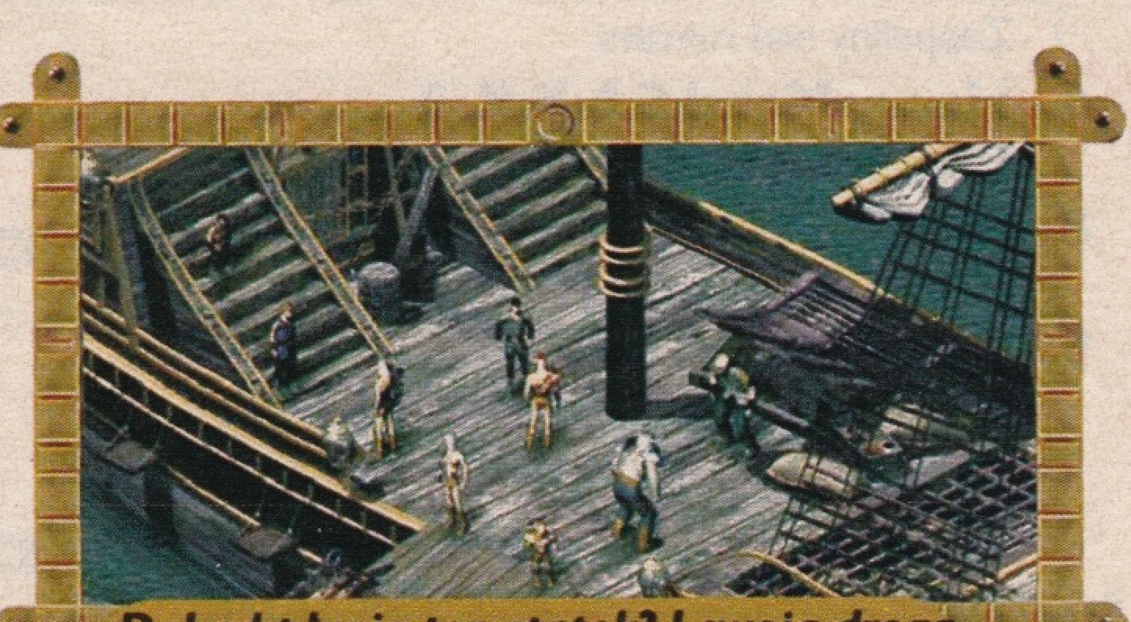
Do latania służą różne rzeczy. W Arcanum wystarczy np. balon



Bez dobrej broni nie sposób wyruszyć na żadną wyprawę

Wyobraź sobie, że świat, który przeżył niemal całkowitą nuklearną zagładę, otrząsnął się z tej tragedii. Wyobraź sobie też ludzi, mutanty, orki, elfy i krasnoludy żyjące obok siebie. Właśnie takim światem jest Arcanum. **To tutaj właśnie od lat toczą ze sobą walkę potężna magia oraz zaawansowana technologia.** Taki konflikt prowadzi jednak uniwersum do zagłady i dlatego ty możesz wkroczyć do akcji. Będzie bowiem musiał załagodzić zaognione stosunki między magami, a inżynierami.

Przygodę zaczynasz od stworzenia bohatera. W zasadzie schemat tworzenia postaci jest taki sam jak w obu częściach FALLOUT. Dodane zostały jednak pewne nowe parametry, takie jak np. zdolność pojmowania, wyczuwania czy używania magii. System tworzenia postaci gracza jest tu nieco inny niż w pozostałych komputerowych grach fabularnych. Przede wszystkim nie ma tu tradycyjnego podziału na klasy lub zawody, które możesz wybrać dla swojej postaci. Tworząc bohatera, będziesz musiał jednak podjąć decyzję, czy zajmie się on technologią, czy może magią. Jeśli wybierzesz drugą opcję, postać będzie mogła nauczyć się nawet 80 dostępnych w grze czarów. Jeżeli jednak wolisz technikę, możesz osiągnąć przynajmniej kilka z 56 stopni technologicznych, składających się na 8 dyscyplin naukowych. Pamiętaj, że początkowy wybór jest bardzo ważny, ponieważ później nie będziesz mógł zmienić decyzji. Parametry twego bohatera wpłyną także na poziom trudności gry, a przede wszystkim na to, jacy bohaterowie niezależni zechcą się przyłączyć do twojej drużyny. W jednej grupie nie może znaleźć się jednocześnie mag i inżynier, bowiem prędzej czy później dojdzie między nimi do waśni.



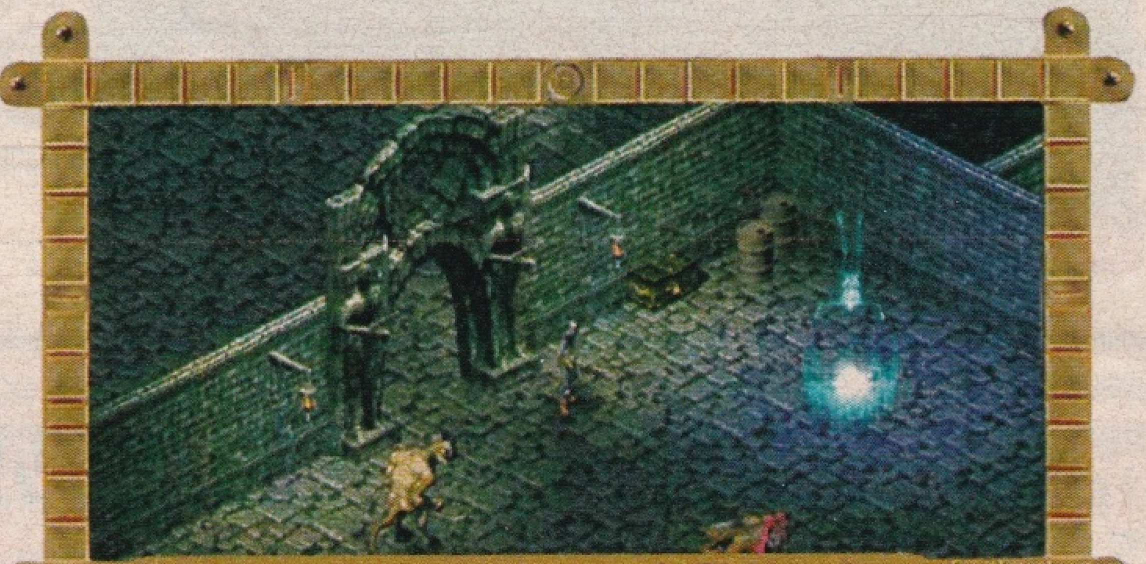
Dokąd płynie ten statek? I swoją drogą, czy napędzają go żagle, czy maszyna?



Ciche rozmowy o zmierzchu. W ARCANUM wiele zależy od układów



No i co? Wybierzecie się ze mną na poszukiwanie przygód?



Co kryje się za tą bramą? Chłopaki, idziemy sprawdzić!



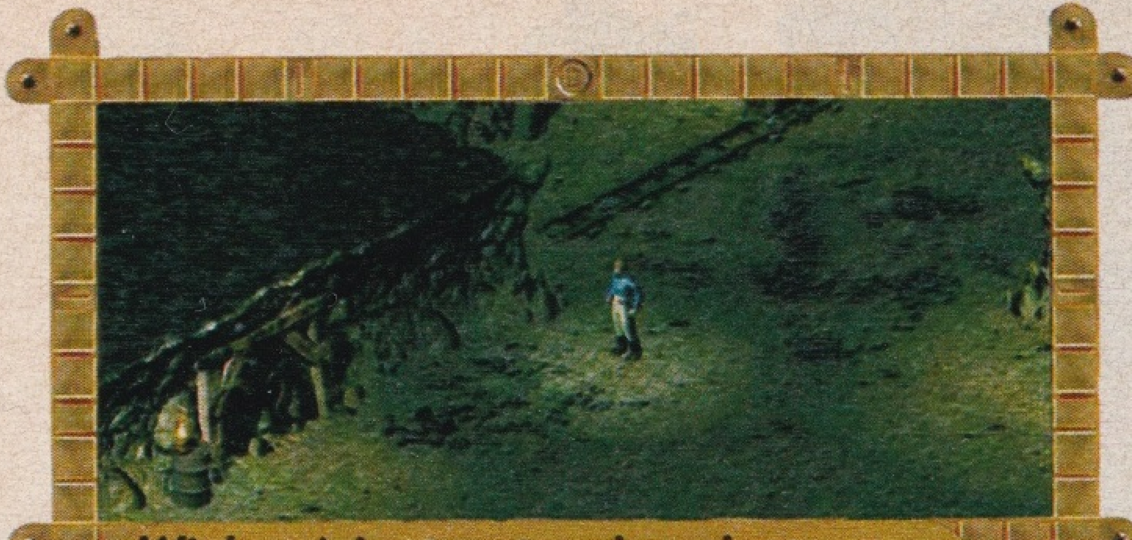
Na ulicach jest pusto. Wszyscy się nas boją, czy raczej szykują coś złego?

INFO

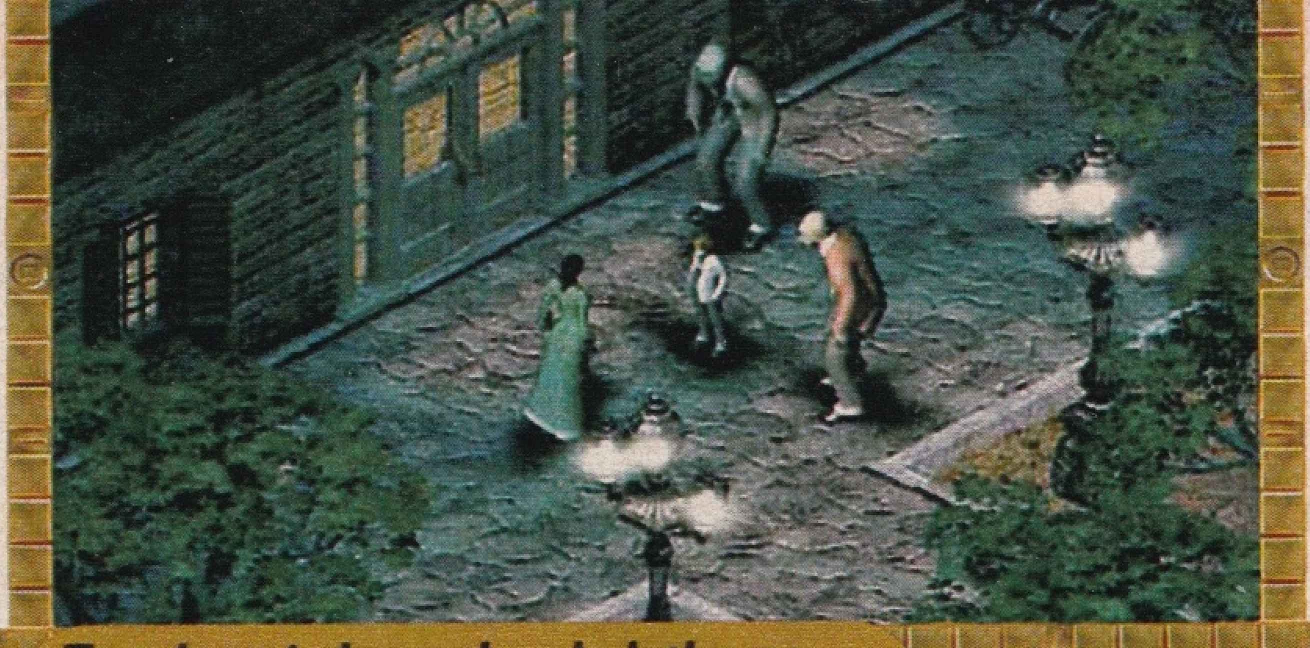
Czy wiesz, że

ARCANUM jest tworzone przez firmę Troika Games, którą założyli twórcy serii FALLOUT? Dzięki udziałowi w tym projekcie Jasona Andersona, Leonarda Boyarsky'ego, Tima Caina, Chrisa Jonesa, czy Jesse Reynolda, możesz być pewny, że Arcanum stanie się godnym następcą FALLOUT 2. Dlaczego ci ludzie odeszli z Black Isle Studios? Nieoficjalnie twierdzi się, że miało to związek z przekształceniem projektu FALLOUT 3 w grę 3D RPG. Części ekipy, podobnie jak większości fanów gry, pomysł ten nie przypadł do gustu i właśnie w takich okolicznościach powstała firma Troika Games.





Wiele miejsc przypomina nieco krajobrazy z obu części gry Fallout



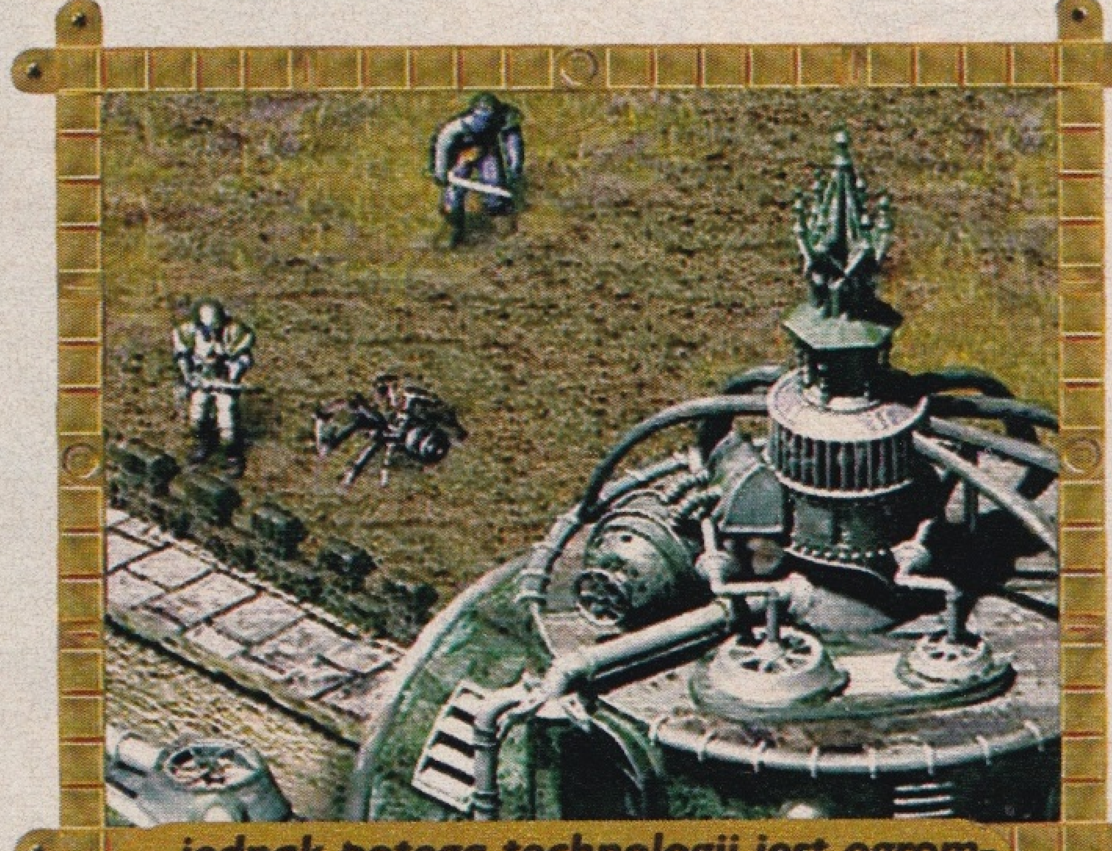
Trzech na jednego. I w dodatku na takiego małego. A to pech!



Wyglądam niełądnie? A przecież taki miły ze mnie gość



Bojowe czary mogą w każdej chwili powalić nawet kilku wrogów...



... jednak potęga technologii jest ogromna i dodaje grze specyficznego klimatu

Podczas gry twoja postać będzie zdobywać punkty doświadczenia, wykonując jakieś zadanie, czy też doskonaląc umiejętności w czasie walki. Co pewien czas będziesz mógł przeznaczyć punkty na rozwój swojego bohatera. Możesz nauczyć się wielu nowych technologii i zdolności, zaczynając od umiejętności przetrwania, a kończąc na skomplikowanych zaklęciach.

Sposób prowadzenia rozgrywki w ARCANUM przypomina FALLOUT. Wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, za wyjątkiem walki, która podzielona jest na tury. Twoi bohaterowie mogą używać wielu przedmiotów, począwszy od kilku rodzajów ubrań, a na kilkunastu typach broni skończywszy. Cała gra przedstawiona zostanie w rzucie izometrycznym, a kolorystyka świata będzie utrzymana w konwencji starego, dobrego FALLOUT. Nie wolno też zapomnieć o muzyce, która podobnie jak w poprzednich projektach tej ekipy, tworzy doskonały klimat gry.

Jest jednak coś, czego brakowało w FALLOUT, a co sprawi, iż każdy miłośnik tamtej gry sięgnie po ARCANUM bez wahania. Oczywiście mowa o trybie wieloosobowym. Zostanie on wbudowany w ostateczną wersję gry. I tak kilku graczy będzie mogło stworzyć jedną drużynę, lub też każdy z nich osobno kierował będzie własną ekipą bohaterów.

ARCANUM zapowiada się na udoskonalony klon FALLOUT. Takie właśnie było zamierzenie twórców, który pragnęli stworzyć prawdziwego następcę wielkiej serii. Jeśli jesteś fanem FALLOUT, nie powinieneś przejść obojętnie obok kolejnego dzieła twórców twojej ulubionej gry. Będzie to doskonała w swym klimacie gra post-nuklear fantasy!

Twórcy tej gry tworzą naprawdę ciekawą wizję świata. Naukom magicznym odpowiada tutaj bowiem nie tyle nowoczesna technologia, znana z życia codziennego, lecz coś, co można nazwać „retrotechniką", z obu części THIEF, czy choćby z filmu WILD WILD WEST. Wynalazki, z którymi spotkasz się w ARCANUM, nie ograniczają się wcale do maszyny parowej, czy broni palnej, lecz wyprzedzają znacznie opisywane stulecie. Arcanum to przecież świat, w którym obok zamków znajdują się tajemnicze fabryki, a czary są taką samą rzeczywistością, jak skomplikowane mechanizmy i maszyny parowe. **Możesz wziąć tutaj do ręki albo nowoczesną broń palną, albo też niezwykły magiczny miecz.** Wszystko zależy od tego, w jaki sposób i do jakich celów będziesz się nimi posługiwał.

INFO

Mniej więcej

W chwili premiery gry w księgarniach powinna pojawić się książka, której akcja rozgrywa się właśnie w świecie Arcanum. Autorzy gry stwierdzili, że wyjaśni ona graczom wiele niedopowiedzeń, jakie pojawiają się w grze. Jak zapewne pamiętasz, razem z odpowiednimi grami ukazały się książki Baldurs Gate i Planescape Torment. Jak na razie nie wiadomo, czy książka Arcanum zostanie wydana w Polsce. Po cichu mówi się jednak, że pojawi się specjalna limitowana edycja gry, do której dołączona zostanie książka. Pytanie tylko, czy taka wersja trafi do Polski? Pozostaje nam czekać...





Ja stawiam na technologię. Któż oprze się takiej strzelbie?



Ciemno wszędzie, głucho wszędzie... Co to będzie, co to będzie?



Cóż to może być? Karczma, gospoda, tawerna, świątynia?

PC | PSX | N64 | DC | A

Arcanum
Technomagiczny Fallout

Premiera: II połowa 2000

Sierra/Play It | 1-8 graczy

Mroczny świat magii i miecza oraz... tajemniczych maszyn i technologii

Adres: www.sierrastudios.com/games/arcanum



Główna strona gry. Duża galeria postaci i ładnych obrazków, informacje o autorach gry i książce o świecie Arcanum

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

HEAVY METAL



Co zrobisz, gdy taka dama poprosi cię o ogień? Czy będziesz miał odwagę powiedzieć, że nie masz zapałek?

Występująca w serii popularnych filmów i komiksów Julia, znana też jako F.A.K.K.2, wraca na ekrany, tym razem jako bohaterka gry łączącej elementy RPG i Akcji



Świat w Heavy Metal jest kolorowy. Jak ze stron komiksu



Ten kombinezon z pewnością nie pochodzi z wyprzedaży w supermarkecie

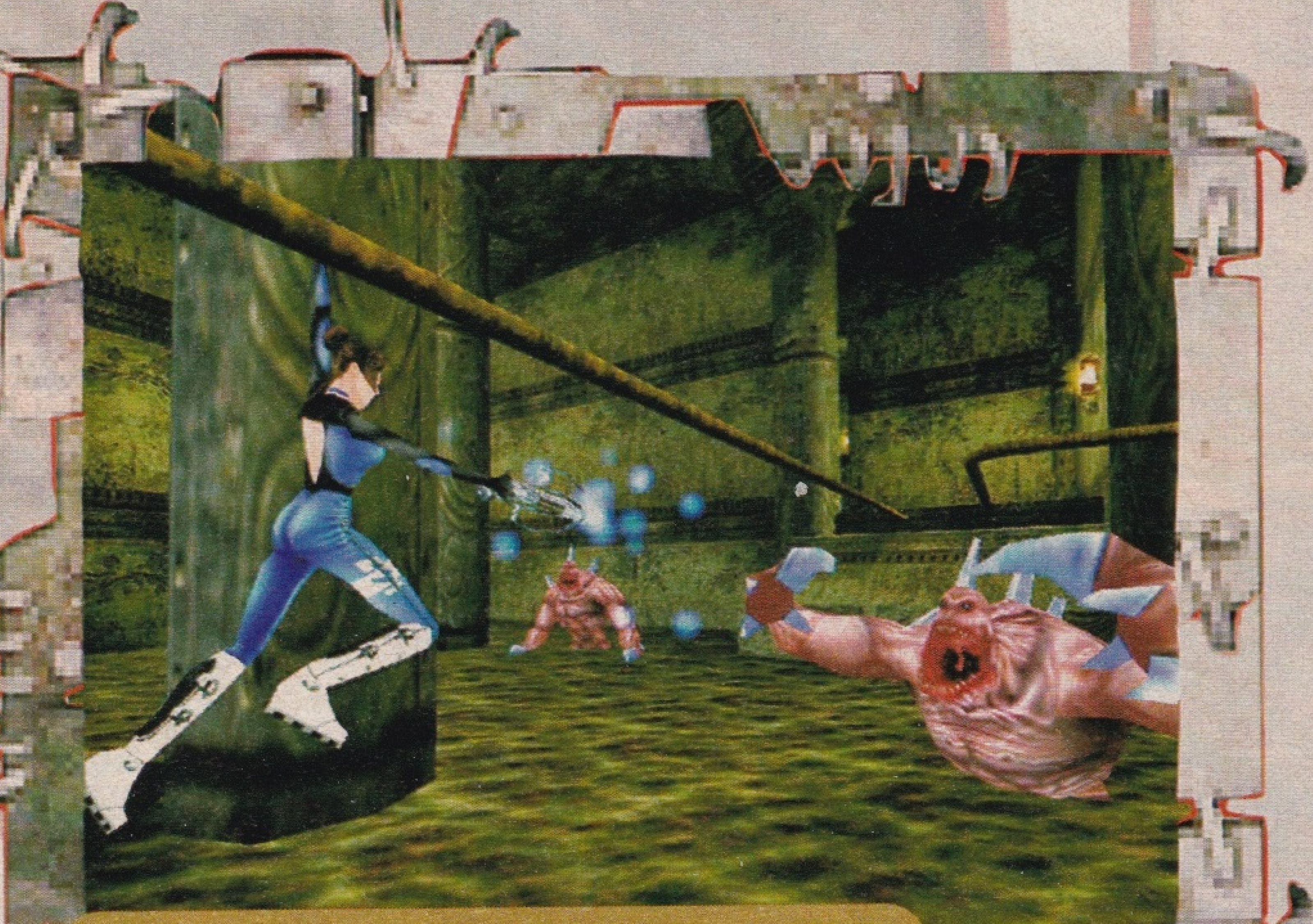
Heavy Metal to wydawana w latach 1970-1980 seria komiksów. Stała się ona na tyle popularna w USA, że na jej podstawie, na początku lat 80. powstał pełnometrażowy film pod tym samym tytułem. W kilka lat później nakręcono drugą część tej produkcji.

F.A.K.K.2 jest kontynuacją historii opowiedzianej w „Heavy Metal 2". Jej fabuła została jednak tak opracowana, aby bawić się nią mógł ktoś, kto nie oglądał filmu, ani nie czytał komiksów. Cała historia rozgrywa się w 30 lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie. Gracz wcieli się w Julię, zwaną także F.A.K.K.2. Bohaterka wraca na swoją planetę Eden i staje do walki z Gith – dziwnym, obcym statkiem kosmicznym. Tajemniczy przybysz krąży po galaktyce i pochłania planety, a ich mieszkańcy zostają zamknięci w jego wnętrzu i zamienieni w niewolników. Na Gith statkupotworze mieści się Belphegoria, złowieszcze państwo mutantów i zniewolonych mieszkańców pochłoniętych planet. Jedynie Zealoci występują przeciwko władzy statku boga i mają nadzieję, że zostanie on zniszczony.

Heavy Metal osadzony jest bardzo mocno w realiach świata prezentowanego w komiksach i filmach, widać to zwłaszcza w sposobie zaprezentowania przeciwników. Sama gra przypomina po prostu komiks przeniesiony na ekran komputera. Miłośnicy filmowej Julie z pewnością śledzić będą uważnie przygody swojej ulubienicy. A trzeba przyznać, że jest to postać bynajmniej nie tuzinkowa. Julie znana jest z bardzo wielu filmów, ma też w USA prawdziwe rzesze fanów. Dość często też określana jest mianem królowej filmów kategorii B. Tym razem heroina trafi na ekran komputera. Nie wiadomo jednak, czy F.A.K.K.2 stanie się takim przebojem jak filmy i komiksy z Julie.

Jeśli chodzi o grafikę i sposób przedstawienia świata, HEAVY METAL: F.A.K.K.2 wyglądał będzie niemal tak samo jak QUAKE II. Gra działa w dwóch trybach graficznych – FPP i TPP.

Twórcy F.A.K.K.2 reklamują kilka tajemniczych systemów służących do generowania trójwymiarowej grafiki w grze. Odpowiedzialne będą one m. in. za modelowanie postaci, animacje 3D, interakcję bohaterów, a także efekty specjalne. Ogień, dym, wybuchy oraz zjawiska towarzyszące rzucaniu zaklęć będą przedstawione niemal tak jak w filmie. Ponieważ gra rozgrywa się w czasie rzeczywistym, zadbano



Przeciwnicy są bardzo różni, krzyczą, biegają i nurkują... dobrze, że nie stepują...

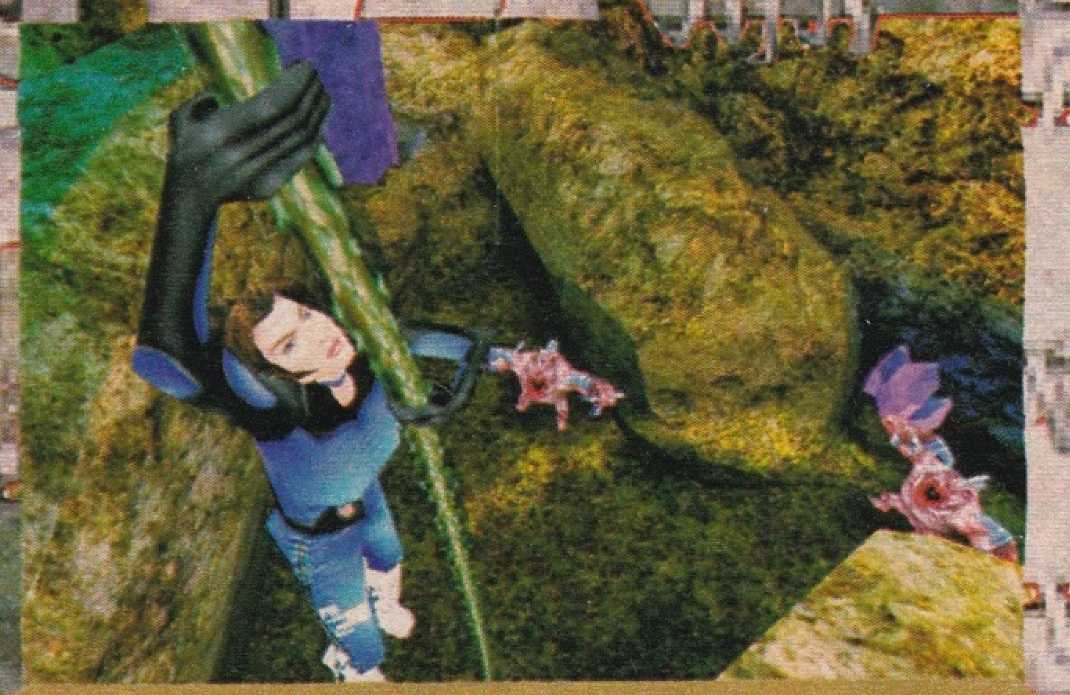
INFO

Heavy Metal to popularna w latach 70. i 80. w USA seria komiksów. Nawiązywały one do takich seriali TV jak „Twilight Zone", czy „Outer Limits". Ich akcje rozgrywały się w bardzo różnych sceneriach; począwszy od krain fantasy, poprzez cyberpunkowe metropolie, kończąc zaś na światach z odległych planet. W każdej opowieści można było znaleźć ciekawą fabułę, dużo przemocy, szczyptę erotyzmu i humoru. Seria ta stała się na tyle popularna, że na początku lat 1980 powstał pełnometrażowy film „Heavy Metal", a w kilka lat później jego kontynuacja.





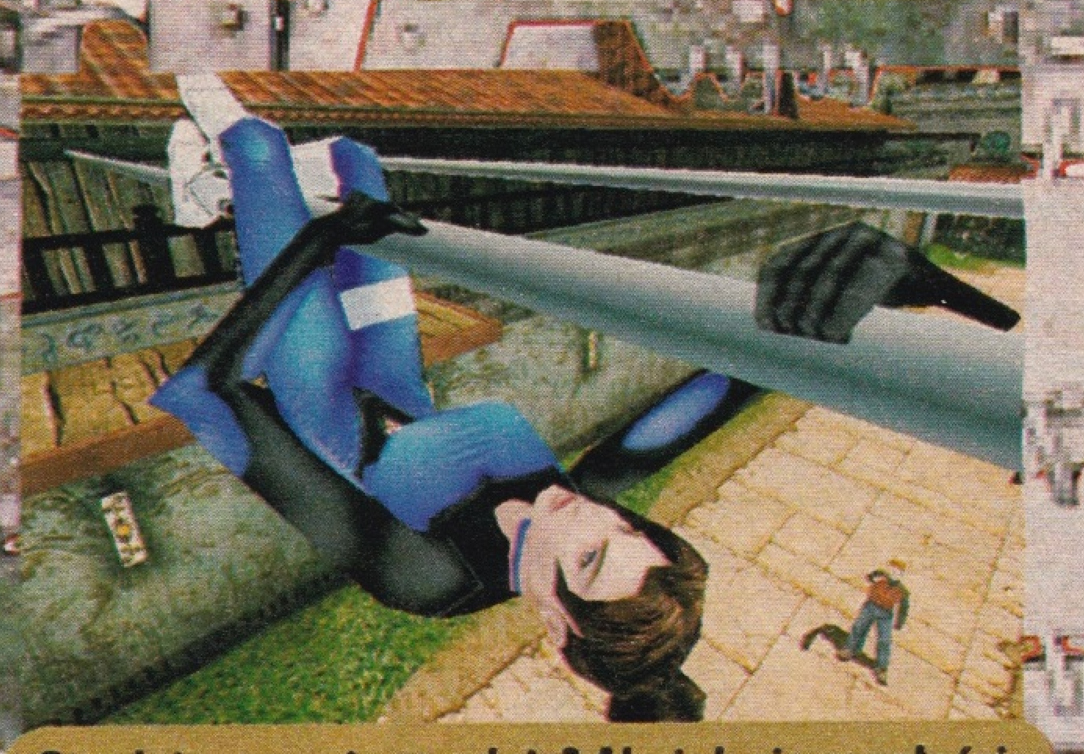
Julia z gry wygląda nieco przyjaźniej niż na ilustracji obok, za to pewniej strzela z obu luf



Heavy Metal ma dużo elementów zwykłej przygodówki



Karzący miecz Julie za chwilę spadnie na kark kolejnego wroga



Spadnie, czy nie spadnie? Ale jak się rozzłości i sama zejdzie, to dopiero będzie kłopot...

INFO

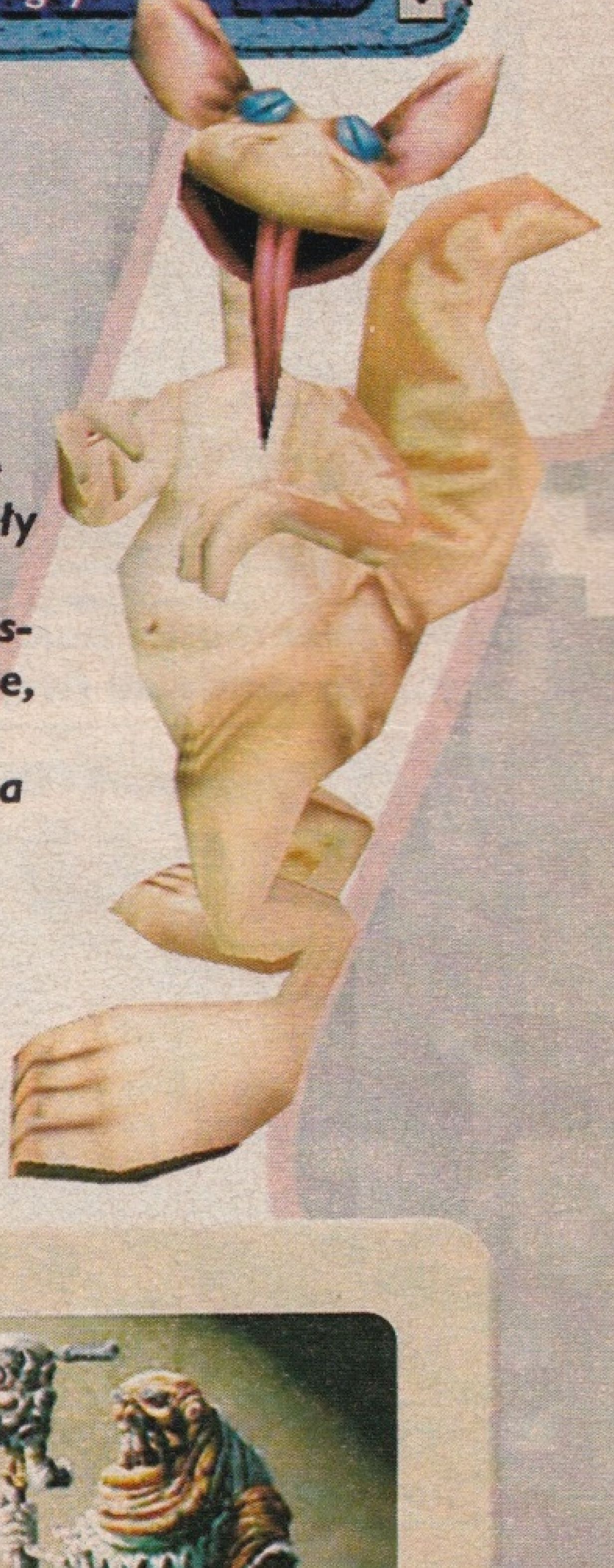
Oba filmy

„Heavy Metal" nie są dzisiaj łatwo dostępne, jednak wielkie sieci wypożyczalni (np. Beverly Hills Video) posiadają je w wersji video oraz DVD. Jednak zdecydowanie nie powinni oglądać ich młodsi czytelnicy CLICKa! Pierwszy z tych filmów opowiada historię tajemniczej zielonej kuli, którą pewien naukowiec przywiózł na Ziemię. Później okazuje się, że ów tajemniczy artefakt może zniszczyć cały nasz świat. Akcja pierwszej części Heavy Metal rozgrywa się w różnych miejscach. W filmie możesz poznać dzieje taksówkarza z cyberpunkowej metropolii, historię porwanej przez UFO sekretarki z Pentagonu oraz mistyczną wojowniczkę, która walczy w obronie niewinnych. Jeśli więc jesteś pełnoletni, powinieneś obejrzeć ten film, nim zagrasz w F.A.K.K.2!

Adres: http://www.ritual.com



Na tej stronie znajdziecie historię Julie i jej planety, a także wiele ilustracji wprowadzających w klimat gry



Niebieskie oczęta, miły uśmiech... Niby wszystko pięknie, ale lepiej mieć się na baczności

także o realizm zmieniających się warunków atmosferycznych. Będzie można dostrzec jak dzień zmienia się w noc, obserwować krople deszczu spadające z nieba, oraz rozjaśniające okolice błyskawice. Inny z kolei system ma odpowiadać za synchronizację ruchu ust z wypowiedziami poszczególnych bohaterów.

Walkę w HEAVY METAL zrealizuje skrypt nazywany Combat System. Poprawi on przede wszystkim dynamikę zadawanych ciosów, ich szybkość i realizm. Najciekawsze zaś jest to, iż w F.A.K.K.2. każdy z graczy będzie mógł stworzyć własny styl walki i odpowiednie kombinacje ataków i zasłon. F.A.K.K.2 ma także wieloosobowy tryb gry, w którym może uczestniczyć jednocześnie nawet 8 graczy.

HEAVY METAL posiada dość ciekawą i rozbudowaną fabułę. Na uwagę zasługują przede wszystkim postacie, które napotka się w wirtualnym świecie gry. Każda z nich ma mieć własną osobowość, może pomóc lub przeszkodzić w dotarciu do celu. Jednak wiadomo już, że F.A.K.K.2 nie będzie na pewno zwykłą grą fabularną wykonaną w standardzie 3D, lecz czymś pośrednim pomiędzy Action a RPG. Gracz nie będzie zatem brał udziału w bezmyślnej strzelaninie, lecz także wspinał się, skakał, omijał pułapki i rozmawiał z postaciami z wirtualnego świata.

A jaka muzyka towarzyszyć będzie naszej bohaterce? Zgodnie z tytułem gry będzie ona oczywiście utrzymana w konwencji heavy metal...

PC	PSX	N64	DC	A

Heavy Metal
Po prostu Heavy Metal

Premiera: II połowa 2000 r.

Take II/Play-IT | 1-8 graczy

Jeśli F.A.K.K.2 będzie w połowie tak dobry jak seria Heavy Metal, to szykuje się prawdziwy HIT!



Belphegorianie to po prostu szaleńcy zamieszkujący slumsy i podziemia na Gith. Ta rasa stara się zmienić swoje ciała tak, by stały się „perfekcyjne", co widać na powyższej ilustracji



Fleshbinderzy to wierni słudzy Gith. W rzeczywistości są oni mutantami stworzonymi przez korporację Phantom Limb. Bardzo niebezpieczni w walce, zresztą wystarczy popatrzeć na ich powykręcane ciała...



The Harvesters – Te stwory przypominają czterech biblijnych jeźdźców Apokalipsy. Są to jednak bardzo silne stwory, które należą do najbardziej zaufanych, szalonych i okrutnych sług Gith



Dr. E Chidna – Oto członek złej korporacji CEO, kompletnie zdegenerowany, zniekształcony i szalony. Lubi ozdabiać swoje ciało różnymi dodatkami (np. sztuczną nogą)



Zealoci pochodzą od mieszkańców Raum, małej grupy Belfegorian, którzy nie zostali zmienieni genetycznie. Cały czas mają nadzieję, że pewnego dnia Gith zostanie unicestwiony

Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

RUNE



Jak ktoś ma taki topór, to lepiej z nim nie zaczynać

Pamiętasz Heimdalla? Starą grę, w której główny bohater był wikingiem? Teraz znów możesz powrócić do Skandynawii



Już wikingowie prowadzili podmorskie wyprawy



Hop, hop! Tutaj jestem! Spróbuj teraz mnie złapać



Będziesz musiał pokonać każdego, kto stanie na twojej drodze



Będziesz musiał pokonać każdego, kto stanie na twojej drodze



Będziesz musiał pokonać każdego, kto stanie na twojej drodze

Rune od dłuższego czasu wzbudza zainteresowanie graczy. Nie można się temu dziwić, jest to gra, w której model odwzorowania świata jest podobny do UNREAL i UNREAL:TOURNAMENT. **Wcielisz się w postać Ragnara, młodego Wikinga, który wraz z towarzyszami wyrusza łodzią na wyprawę.** Niestety, podczas sztormu Ragnar traci przytomność. Kiedy ją odzyskuje, stwierdza, że jest w jaskini, a po jego przyjaciołach nie ma ani śladu.

Pierwszym twoim zadaniem będzie odnalezienie wyjścia z jaskini, a następnie dotarcie do wioski Conracka – Wikinga, który prawdopodobnie stoi za całą tą intrygą. Ragnar będzie musiał przejść przez kilka poziomów jaskini, stare zamczysko i lochy, by wreszcie wydostać się na szlak prowadzący do wioski Conracka.

RUNE będzie należeć do gatunku gier akcji. Oczywiście, jak w każdej grze tego typu twoim głównym zajęciem będzie eliminowanie wrogów. Ponieważ będziesz miał całkowitą swobodę w zadawaniu ciosów, możliwe stanie się opracowanie własnego stylu władania mieczem. Powinieneś jednak stale pamiętać o tym, że także twoi przeciwnicy mogą używać wielu stylów walki i nie każdego uda ci się pokonać przy pomocy takiej samej sztuczki. Koncentracji i rozwagi będzie wymagało już samo poruszanie się po drodze usianej pułapkami. Nie raz przyjdzie ci też zatrzymać się na dłużej i pomyśleć intensywniej nad rozwiązaniem jakiejś zagadki. Te ostatnie będą zróżnicowane pod względem poziomu trudności, co sprawi, że RUNE stanie się wyzwaniem dla każdego.

W grze spotkasz różne istoty, począwszy od Wikingów, krasnoludów i dzikiej zwierzyny, kończąc na baśniowych potworach. Nie lekceważ przebiegłości twoich wrogów. Może bowiem zdarzyć się, że któryś z nich zechce wciągnąć cię w pułapkę.

Producenci zapowiadają, że w RUNE świat ma być prawie całkowicie interaktywny. Będziesz mógł eliminować wrogów nie tylko za pomocą miecza, ale np. zrzucając na nich kamienie lub spychając do przepaści. RUNE to gra bardzo dynamiczna, w której rzadko kiedy znajdziesz chwilę na oddech po właśnie stoczonej walce.

Z punktu widzenia graficznego już teraz RUNE prezentuje się rewelacyjnie. Wszystkie tekstury przedstawione będą w bardzo wysokich rozdzielczościach. Twój bohater Ragnar porusza się bardzo płynnie, podobnie jak potwory z którymi walczy.

Wszystkie struktury zaprojektowane zostały w oparciu o źródła historyczne, opisujące życie skandynawskich Wikingów. Możesz zatem dowiedzieć się z gry jak wyglądały osiedla i jakie były obyczaje legendarnych wojowników z północy.

Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz



Jak widać yeti nie mają przyjaznych zamiarów



Z rogami nie jest mu do twarzy

INFO

Wikingowie to oni!

Mieszkańcy Skandynawii, którzy w VIII-IX wieku organizowali wyprawy łupieżcze na Brytanię, otaczające ją wyspy, wybrzeża Francji, Hiszpanii, a nawet na Ruś i Konstantynopol. Byli oni jednymi z najbardziej okrutnych wojowników. Podczas wypraw mordowali, grabili i palili wszystko, co tylko mogli. W IX-X wieku wyprawy Wikingów zmieniły się z łupieżczych na migracyjne. Zakładali oni wówczas na terenach nadmorskich małe osady-państewka o silnym ustroju polityczno-militarnym. W XI wieku normański władca Wilhelm Zdobywca podbił Anglię.

Adres: www.humanhead.com/game.htm



Bardzo słaba strona, zawiera niewiele informacji o grze. Polecamy więc stronę polskiego dystrybutora: www.play-it.com

PC	PSX	N64	DC	A

Rune
Action w świecie Wikingów

Premiera: jesień 2000

GOD Games/Play-IT | 1-8 graczy

Na Thora! Wreszcie możesz wcielić się w prawdziwego Wikinga. Chwyć więc miecz w dłoń i do ataku!

Grom



Jak widać gry, nawiązujące do tematyki wojennej dalej cieszą się powodzeniem

Jest to gra wyprodukowana przez nową polską firmę Rebelmind. Jej twórcy pracowali wcześniej nad GORKY-17. **Akcja GROM przeniesie cię w rok 1942. Naziści prowadzą w starożytnym mieście poszukiwania mistycznej broni, która może zniszczyć całą ludzkość.** GROM (tytuł roboczy) będzie połączeniem gry 3D Action-Adventure z RPG i RTS. Wszystko będziesz widzieć z oddali, podobnie jak w FINAL FANTASY VIII.

W grze życie będzie toczyło się własnym biegiem, żaden z bohaterów niezależnych nie będzie wiecznie czekać, aż z nim porozmawiasz. Przebieg konwersacji ma zależeć od twoich umiejętności prowadzenia dyskusji. Postacie zapamiętają waszą rozmowę i nie będą drugi raz powtarzać tych samych informacji.

Swojego bohatera musisz stworzyć sam na początku gry. Później zbierzesz drużynę. Jednym z ciekawszym rozwiązań w grze ma być system walki, która rozgrywa się w czasie rzeczywistym. W tym czasie przejmiesz kontrolę tylko nad swoim bohaterem, reszta zespołu będzie się kierowała własną sztuczną inteligencją. W przeciwieństwie do innych gier typu RTS, nie będzie liczyć się tylko to, kto ma lepszą broń, lecz także dobry plan działania.

GROM będzie miał całkowicie nieliniową fabułę. Z góry narzucony zostanie tylko cel, natomiast sposób, w jaki go zrealizujesz zależy tylko od ciebie. W drodze do ukończenia misji czeka na ciebie wiele pomniejszych zadań, dzięki którym zyskasz doświadczenie i lepszy ekwipunek.



Jeśli chcesz odlecieć, musisz pozbyć się strażnika



Ogień + Zeppelin = Wielka katastrofa... Lepiej uciekać póki czas!



Happy End? Romantyczna ucieczka w świetle księżyca? Cóż, tak wyszło...

PC | PSX | N64 | DC | PL

Grom
Ulepszony Gorky
Premiera: IV kwartał 2000
Rebelmind | 1gracz

Gorky-17 był dobry, Grom musi być jeszcze lepszy. Przecież twórcy uczą się na swoich błędach!

The Rift



W bezkresnej przestrzeni kosmicznej unosi się samotny statek...



...jego celem jest tętniąca życiem baza kosmiczna Ziemian



Nareszcie będzie można zatankować paliwo i uzupełnić zapasy

Już niedługo ukaże się THE RIFT, który będzie konkurencją dla HOMEWORLD i dodatku HW – CATACLYSM. W grze przedstawiona zostanie historia Ziemian, który wyczerpali prawie całkowicie zasoby naturalne swej planety, w wyniku czego poszukują innej, na której mogliby zamieszkać. Sondy wykryły, że najbardziej odpowiednim układem do kolonizacji jest Proxima Centauri. **Niestety, po przybyciu floty kolonizacyjnej okazuje się, że powierzchnia planety została zainfekowana śmiercionośnym gazem.** Jakby tego było mało, wychodzi też na jaw, że ziemska flota wkroczyła na teren okupowany przez siejącą zniszczenie rasę kosmitów.

W takich okolicznościach przejmiesz kontrolę nad flotą ludzi. Będziesz musiał wygnać z systemu wrogie jednostki. Zadanie nie należy do prostych, gdyż na początku gry dysponujesz znikomą ilością sił. W późniejszych misjach do twojej dyspozycji zostanie oddanych ponad trzydzieści jednostek, poczynając od szybkich myśliwców zwiadowczych, skończywszy na wielkich fregatach bitewnych. Walka ma być jedną z najbardziej widowiskowych części gry. Dzięki swobodzie ustawienia kamery, będziesz mógł z dowolnej perspektywy oglądać przebieg bitew. **Gra będzie utrzymana w konwencji 3D RTS, rozgrywającego się w kosmosie. THE RIFT ma bazować na rozwiązaniach znanych z HOMEWORLD, dzięki czemu każdy fan tej gry znajdzie w THE RIFT coś dla siebie.**

Gra będzie sfabularyzowana, więc oprócz kosmicznych potyczek czeka cię też rozwikłanie tajemnicze intrygi. Większość przerywników filmowych zostanie generowana w czasie rzeczywistym.



Swój, czy wróg? Trudne pytanie, lepiej posłać mu kilka torped świetlnych...

PC | PSX | N64 | DC | A

The Rift
Kosmiczny 3D-RTS
Premiera: III kwartał 2000
Thrushi Wave Techn. | 1-8 graczy

Jedyne zagrożenie dla HomeWorld Cataclysm! Kolejna gra oparta na temacie zmagań ludzi i Obcych

Teksty: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Maj 2000

PC PSX N64 DC
Time Machine
Przygodówka
Cryo

PC PSX N64 DC
Gunship
Symulator
Microprose

PC PSX N64 DC
Arcatera
Przygodówka
Ubi Soft

Czerwiec 2000

PC PSX N64 DC
Alien Ressurection
Action
Electronic Arts

PC PSX N64 DC
Dark Reign 2
Strategia
Activision

PC PSX N64 DC
World Touring Cars
Wyścigi
Codemasters

PC PSX N64 DC
Aztec PL
Przygodówka
Cryo

PC PSX N64 DC
Diablo 2
RPG
Blizzard

Lipiec 2000

PC PSX N64 DC
ONI
Action Adventure
Take 2

PC PSX N64 DC
Silent Hunter 2
Strategia
SSI

PC PSX N64 DC
Pompei PL
Przygodówka
Cryo

*Daty mogą ulec zmianie

Wasze TOP



1 Driver

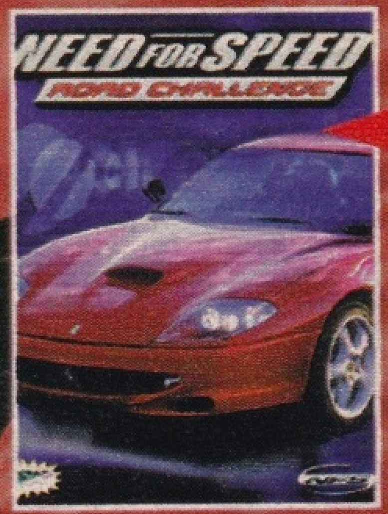
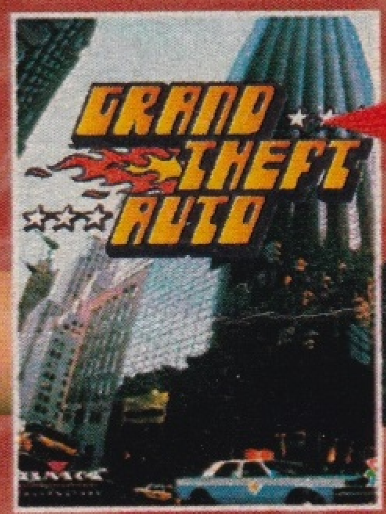


3 Fifa 2000



Tomb Raider 4 2



1 Driver
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
(1) Bez przerwy, bez końca na pierwszym miejscu. Ciekawe, gdzie jest meta?

2 Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
(3) Lara Croft jednak wyżej. Ostatnio bardzo ostro rywalizuje z FIFA 2000

3 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
(2) FIFA spadła w dół. Może naszym Czytelnikom zrobiło się żal Lary?

4 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
(8) Idzie jak burza z ósmego miejsca na czwarte. No cóż do pierwszego miejsca jeszcze daleko...

5 Tekken 3
NAMCO/SONY – PSX
(10) Idzie w ślad za Quake 3. Zapowiada się ciekawy wyścig i godna rywalizacja

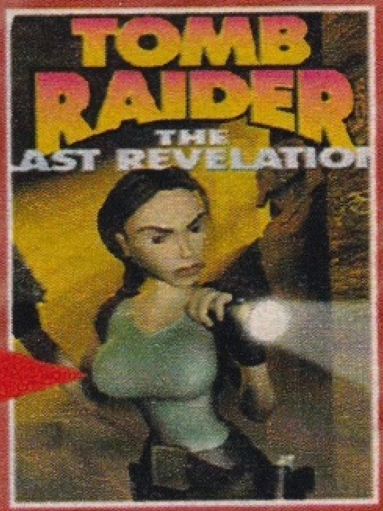
6 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM – PC
(6) Bez zmiany. Unreal potrafił obronić swoją pozycję. Gratulacje!

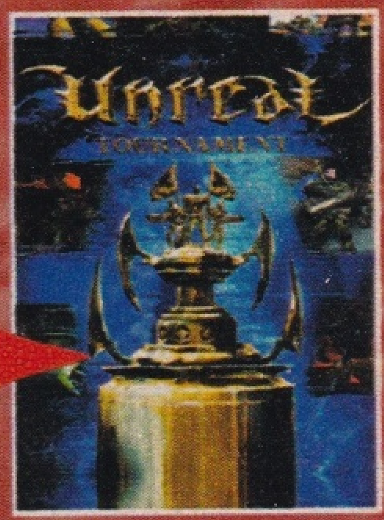
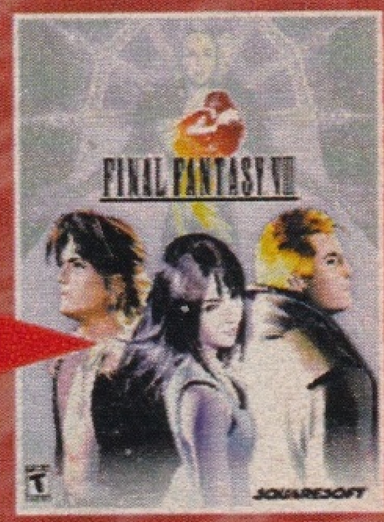
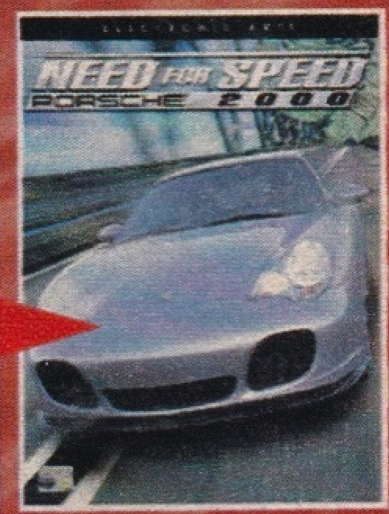
7 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
(13) Stary, ale dobry Need for Speed nagle wcisnął gaz do dechy i skoczył do przodu

8 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX
(7) Nigdyś faworyt, teraz powoli idzie w dół. Czy jeszcze kiedyś wróci do pierwszej ligi?

9 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
(9) Widać jednak nieprędko pożegnamy się z GTA. Gra traciła głosy, ale stanęła w miejscu

10 Need for Speed: Porsche
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
(4) Mało efektowny spadek z czwartego miejsca. Czy ta niedawna nowość już się wam znudziła?



Most Wanted

Gry, na które czekamy

1. Diablo 2 (PC)
2. Commandos 2 (PC)
3. C&C Red Alert 2 (PC)
4. Hidden&Dangerous 2 (PC)
5. Alien Resurrection (PSX)

System TOP 5

PC

1. **Driver** – *GT INTERACTIVE/LEM* – Action – 99 zł
2. **Tomb Raider IV** – *EIDOS/MIRAGE* – Action – 155 zł
3. **FIFA 2000** – *EASPORTS/IPS* – Piłka nożna – 99 zł
4. **Quake 3** – *ID SOFTWARE/LEM* – Action – 189 zł
5. **Unreal Tournament** – *GTINTERACTIVE/LEM* – Action – 99 zł

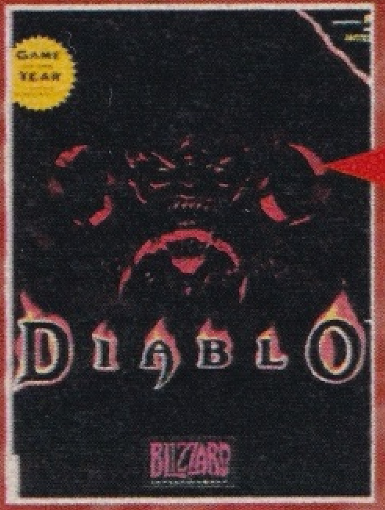
PLAYSTATION

1. **Driver** – *GT INTERACTIVE/LEM* – Action – 199 zł
2. **Tomb Raider 4** – *EIDOS/LEM* – Action – 199 zł
3. **FIFA 2000** – *EA SPORTS/IPS* – Piłka nożna – 199 zł
4. **Tekken 3** – *NAMCO/SONY* – Bijatyka – 99 zł
5. **Need for Speed IV** – *ELECTRONIC ARTS/IPS* – Wyścigi – 199 zł

NINTENDO 64

1. **Turok Rage Wars** – *ACCLAIM* – Strzelanka – 279 zł
2. **Golden Eye** – *RARE* – Strzelanka – 219 zł
3. **Donkey Kong 64** – *NINTENDO* – Zręcznościówka – 269 zł
4. **Rainbow Six** – *RED STORM ENTERTAINMENT* – Taktyczna – 289 zł
5. **Super Smash Bros.** – *NINTENDO* – Bijatyka – 269 zł

P 20



11 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC

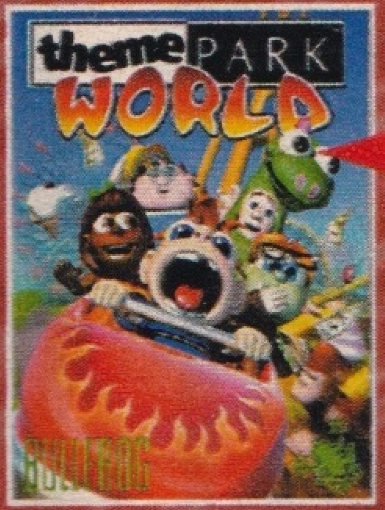
Wystarczyły pogłoski o premierze drugiej części i Diablo skoczyło siedem oczek wyżej



12 Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64

17

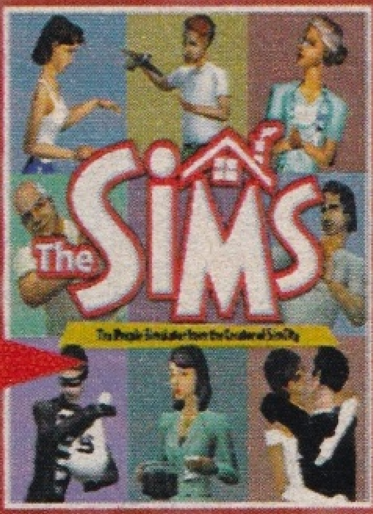
Quake nie tylko nie dostał zadyszki, lecz nawet skoczył do przodu



13 Theme Park World
BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX

14

Krok po kroku w górę. Chyba jednak lubicie wirtualne wesołe miasteczko



14 The Sims
MAXIS/EA/IPS – PC

5

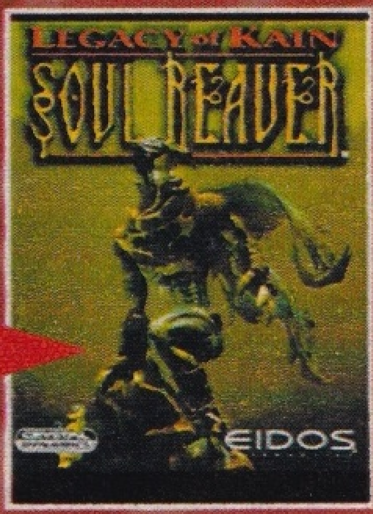
Wielki upadek. Ale cóż, każda telenowela kiedyś musi się znudzić



15 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC

16

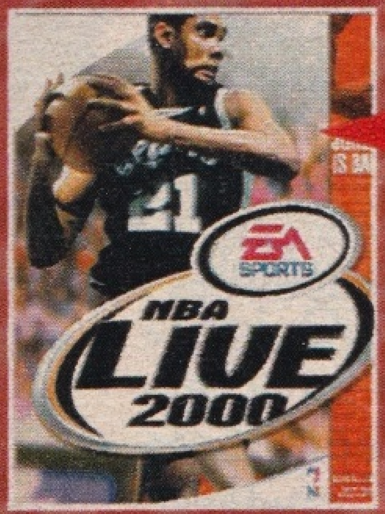
Starcraft uważany przez wiele osób za hit wszech czasów powoli pnie się wyżej



16 Soul Reaver
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX

P

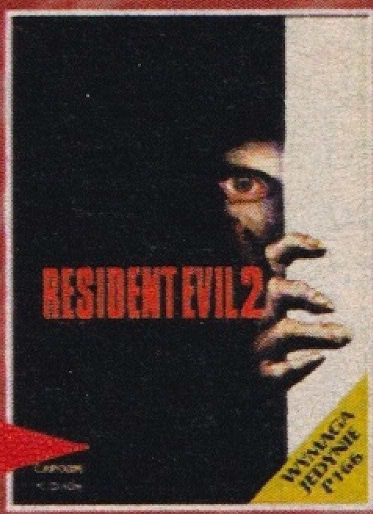
Znowu na naszej liście. Czy zagrzej długo tu miejsce?



17 NBA Live 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX

12

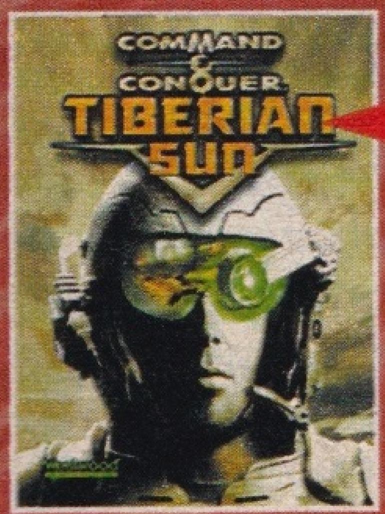
Coś nasi koszykarze słabo pograli. Z dwunastego na siedemnaste...



18 Resident Evil 2
CAPCOM – PC, PSX

P

Zombiaki znowu w natarciu. Ciekawe, kogo tym razem zjedzą



19 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC

11

No cóż, nawet najnowsze maszyny i technologie nie uchroniły TS przed spadkiem



20 Nox
WESTWOOD/IPS – PC

15

Nox spada, wyparty przez Starcrafta. No cóż, życzenie Czytelników jest rozkazem





GAME BOY

1. **Street Fighter Alpha** – VIRGIN INTERACTIVE – Bijatyka – 149 zł
2. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
3. **Warioland 2** – NINTENDO – Platformówka – 149 zł
4. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
5. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł

DREAMCAST

1. **Virtua Striker 2** – SEGA – Piłka nożna – 259 zł
2. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł
3. **Crazy Taxi** – SEGA – Samochodowa – 259 zł
4. **Soul Calibur** – NAMCO – Bijatyka – 259 zł
5. **Rayman 2** – UBISOFT – Platformówka – 259 zł



GRY NA BEZLUDNĄ

TYM RAZEM O TRZY ULUBIONE GRY SPYTALIŚMY GRZEGORZA SURDYKOWSKIEGO

Grzegorz Surdykowski jest głównym grafikiem w firmie Leryx LongSoft. Obecnie pracuje nad grą Golem, która będzie RTS-em rozgrywającym się na morzu.



1 Starcraft (PC)
Uważam, że w przypadku tej gry komentarz jest zbędny. Po prostu przebój.



2 Half Life (PC)
Podoba mi się wysoka inteligencja wrogów, ciekawa fabuła, grafika i dynamika gry



3 Fallout (PC)
Grafika i nastrój tworzą z tej gry po prostu rewelacyjne RPG

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

1 Shogun
EA / IPS – PC

W bitwach, w których przyjdzie ci dowodzić, będzie brało udział nawet kilka tysięcy samurajów!



2 MediEvil 2
SONY POLAND – PSX

Tym razem Sir Dan Fortesque zupełnie stracił głowę. I to nie tylko w przenośni...



3 Planescape: Torment PL
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

Jeden z najlepszych RPG ostatnich czasów. Jeśli jeszcze w niego nie grałeś, to najwyższy czas to zmienić



4 Majesty
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC

Ciekawy „symulator" królestwa, w którym wynajęci bohaterowie zamiast zabijać potwory, popijają w karczmie piwko



5 Lemmingi: Rewolucja
PSYGNOSIS / PLAY IT – PC

Wesołe zwierzaczki znowu zagoszczą na twoim komputerze. Tym razem potrafią nawet mówić po polsku





CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

DIABLO II



Już za chwilę zgotujesz czerwonym prawdziwą gorącą łaźnię

Nikt nie lubi czekać na grę kilka lat. Szczególnie, gdy jej twórcy bez przerwy przekładają premierę. Cierpliwość została jednak wynagrodzona! Mogliśmy zagrać w pierwszą wersję najbardziej oczekiwanej gry tego roku – DIABLO II



Już na początku gry widać, że znacznie urozmaicono świat Diablo

DIABLO pojawiło się w Polsce na początku 1997r. Wspaniała grafika, muzyka, a przede wszystkim klimat, sprawiły, że gra ta zapisała się w historii jako pozycja kultowa. DIABLO zdobyło także wielu zwolenników w dużej mierze dzięki opcji gry poprzez Internet. Wystarczyło skorzystać z darmowego serwera Battle–Net i już można było przemierzać ponure i tajemnicze podziemia razem z graczami z całego świata! To było niesamowite przeżycie!

Twój bohater rozpoczynał swoją przygodę w ogarniętej chaosem małej wiosce Tristram (jako jedna z trzech postaci – Wojownik, Mag lub Łuczniczka). Wyzwanie, przed którym stanąłeś, było bardzo poważne. W katakumbach miejscowego klasztoru zalęgło się bowiem Zło, o jakim dotąd nie słyszał świat. Piekielna istota imieniem Diablo, uwolniona przez przypadek, rosła w siłę, siejąc trwogę i dziesiątkując mieszkańców wioski.

Po tym jak udało ci się pokonać Diablo, zapanował błogi spokój, a wszyscy odetchnęli z ulgą. Niestety, a może na szczęście, okres ten nie trwał zbyt długo... Okazało się bowiem, że choć Diablo zniszczony został w formie cielesnej, istnieje nadal w duchowej postaci! A co gorsza, opanował ciało twojego bohatera z pierwszej części gry. To jednak nie wszystko. Postanowił uwolnić swych dwóch piekielnych braci – Baala oraz Mephista, a także przyzwać swą siostrę Andariel. Teraz musisz więc stawić czoła wszystkim tym straszliwym istotom. Zadanie jest z pewnością trudniejsze niż poprzednie, ale dzięki temu jeszcze bardziej wciągające...



Teraz walki będą toczyć się nie tylko w podziemiach, lecz także na zielonych łąkach i stepach

Wreszcie zbliża się premiera drugiej części DIABLO, która przewidywana jest na czerwiec tego roku. **Wersja beta programu (mogąca zawierać błędy), została udostępniona kilka tygodni temu tysiącowi losowo wybranych testerów.** Należy zaznaczyć, że jest to wstępna wersja programu. Można w nią grać przez Battle–Net i sprawdzić w akcji pierwszy z czterech aktów gry. Jak zapowiadają twórcy, za jakiś czas powinna ukazać się



JUŻ NADCHODZI...



W podziemiach czyhają szkielety i aż klekocą ze szczęścia, że doczekały się przyjścia bohatera



Z daleka pościg wygląda jak zabawa w berka. A przecież zaraz będzie gorąco



Czerwona krew i sterty pogruchotanych kości. Oto efekt starcia ze szkieletami



Świat gry zamieszkują nowe rodzaje potworów. Powyżej – Mroczne Włóczniczki...



Szkielety i kościotrupy nie są trudnymi przeciwnikami. Ale kto potańcuje z tą damą?

bardziej rozbudowana wersja DIABLO 2.

Jakie są wrażenia z pierwszego kontaktu z DIABLO2? Gracza wita tajemniczy i trzymający w napięciu wstęp. Nie trwa on jednak zbyt długo. Potem trzeba wybrać profesję bohatera. Liczba „zawodów" wzrosła do pięciu! Tym razem możesz zostać Amazonką, Wróżką, Nekromantą, Paladynem lub Barbarzyńcą. Możliwości jest więc sporo – zarówno dla osób specjalizujących się w walce wręcz, jak i w rzucaniu potężnych bojowych czarów. Kiedy wybierzesz postać, nastąpi automatyczne połączenie z serwerem Battle-Net. Od razu zauważysz tutaj duże zmiany. Po pierwsze – na samym dole znajdują się grafiki, przedstawiające wszystkie postacie, które aktualnie znajdują się w grze. Oznacza to, że zanim zaczniesz z kimś rozmowę, możesz mu się najpierw przyjrzeć. Zainteresowanie budzi również ranking graczy. Możesz zapoznać się z najlepszymi zawodnikami na Battle Net i jednocześnie zobaczyć, ile jeszcze musisz polepszyć swoje umiejętności, żeby im dorównać. Tworzenie kilkuosobowej gry przebiega bezproblemowo. Należy ustalić, ilu graczy może się przyłączyć do zabawy (maksymalnie może występować osiem postaci na raz) i czy wszyscy mają posiadać podobne doświadczenie. Jest to bardzo ważne, jeżeli zależy ci na tym, aby w grze przebywały postacie o zrównoważonych siłach.

Zabawa rozpoczyna się w wiosce podobnej rozmiarami do Tristram. Pierwsze, co rzuca się w oczy – to grafika. Niestety, trochę rozczarowuje. Rozdzielczość 640x480 to nie



Amazonka w całej okazałości. Lepiej z nią nie zaczynać...



Sceny walki są chyba jednak zbyt krwawe... Z drugiej strony, osoby o słabych nerwach nie powinny grać w DIABLO2



Zostało nas już tylko dwoje. Co robić? Co robić... Jakoś trzeba dać sobie radę



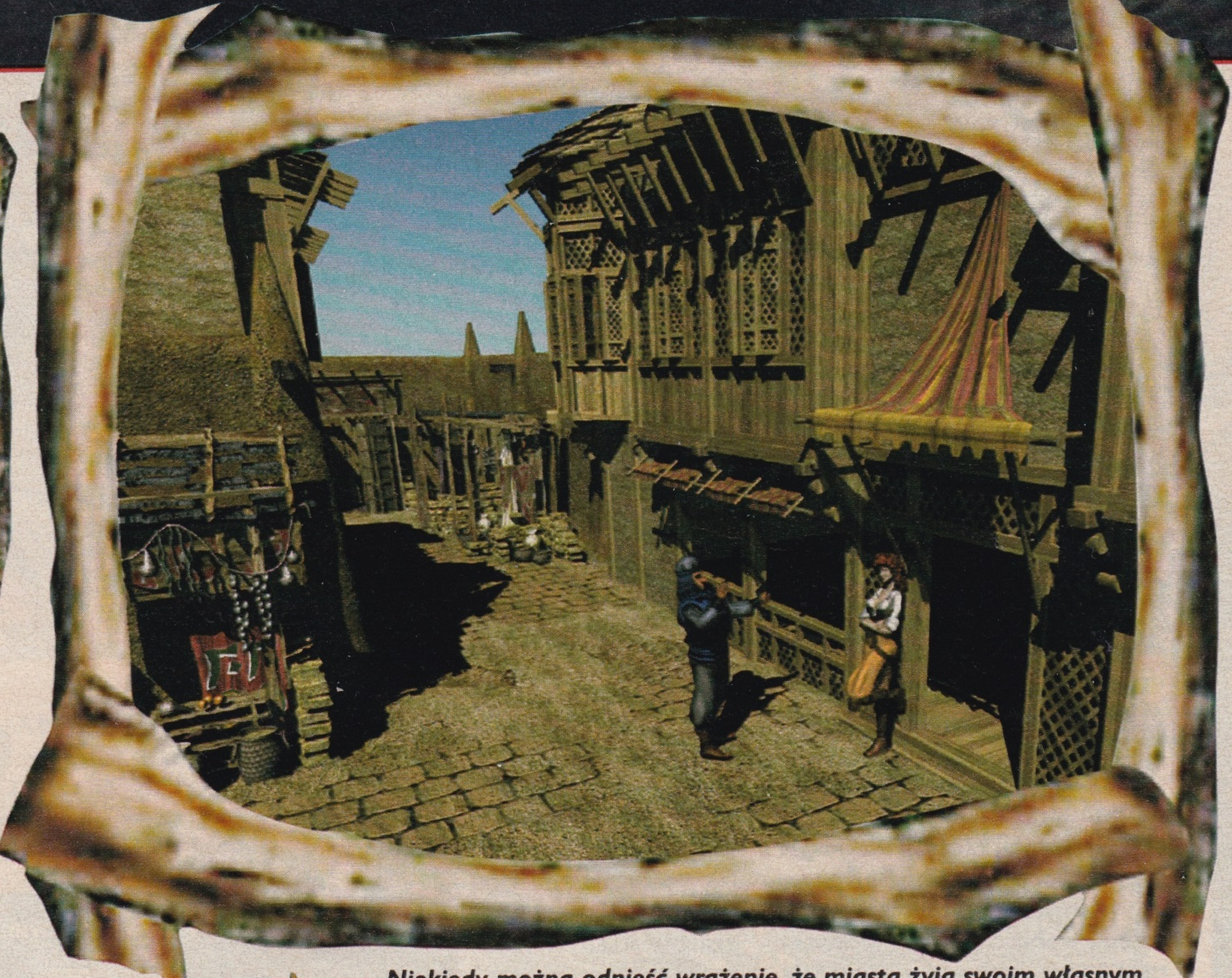
Znów te małe, złośliwe czerwone diablęta



Dobrze ci tak, paskudny ścierwojadzie! Teraz będziesz trzymał łapy przy sobie!



Początek gry. Grafika jak w pierwszej części, może tylko nieco staranniejsza



Niekiedy można odnieść wrażenie, że miasta żyją swoim własnym życiem... I to wcale nie komputerowym...





Ruiny, trupy, ognie pożarów. To rzeczywistość bohaterów DIABLO II

jest szczyt marzeń. Na szczęście animacja postaci została ulepszona, np. ciosy są bardzo zróżnicowane. **Poza tym widać wiele innowacji. Najciekawszą z nich jest tzw. drzewko umiejętności.** Każda z profesji posiada bowiem inne zdolności, które dodatkowo pogrupowano w trzy kategorie. Wraz ze wzrostem stopnia doświadczenia można nauczyć się jednej nowej umiejętności lub zwiększyć poziom innej. Możliwości jest naprawdę dużo i tylko od gracza zależy, jak pokieruje rozwojem postaci. Jest to o tyle ciekawe, że każdy z bohaterów – nawet, jeżeli należy do tej samej kasty – może posiadać inne zdolności, które przydać się mogą na placu boju. Nie można też zapomnieć o wojowniczej garderobie: hełm, zbroja, rękawice, pas, buty i oczywiście broń z tarczą, a do tego pierścienie i amulet. Akcesoriów w grze jest wręcz zatrzęsienie: halabardy, piki, topory, włócznie, różne rodzaje zbroi, itp. Naprawdę jest w czym wybierać!

Nowym rozwiązaniem są również tzw. gemy (magiczne kule). Otóż można je umieszczać w specjalnie do tego przystosowanych przedmiotach. Gemy mają różnorakie właściwości – w zależności od tego, w jakim przedmiocie zostaną umieszczone. Dzięki temu, możesz np. stworzyć miecz o unikalnych właściwościach magicznych – dodając do niego po prostu odpowiednie gemy.

Nowością są także magiczne kręgi, zwane Waypoints. Pierwszy z nich znajdziesz już na początku rozgrywki, w wiosce. Pełnią one rolę swoistych transporterów. Świat DIABLO 2 jest bowiem tym razem tak duży, że jego przemierzanie na piechotę byłoby zbyt uciążliwe. Zamiast tego możesz automatycznie przenosić się pomiędzy Waypoints, które



Nareszcie można zwiedzić jakieś ciekawe budowle, a nie tylko chałupy i lochy



Wybór bohatera. Który ze śmiałków zmierzy się z Diablo?



Znowu powita cię ponura rzeczywistość świata Diablo... Gra toczy się o wysoką stawkę – ocalenie świata przed potworami



Pustynia? Słońce praży, a tutaj trzeba ratować świat przed zagładą. Rola bohatera nie jest przecież łatwa...

znajdują się zazwyczaj w kilku centralnych punktach mapy.

Interfejs jest bardzo prosty do opanowania, a dodatkowo o wiele bardziej przyjazny niż w DIABLO. Postać może biegać – wystarczy przytrzymać klawisz Ctrl. Ta umiejętność okazuje się po prostu niezastąpiona! Bardzo przydaje się w walce – kiedy zrobi się gorąco, zawsze można szybko usunąć się w cień. Trzeba jednak pamiętać, że przeciwnicy także potrafią biegać... Szary pasek na dole pokazuje poziom zmęczenia postaci Gdy osiągnie maksimum, bohater jest już tak wyczerpany, że może sobie pozwolić co najwyżej na spacer. Wystarczy jednak trochę odpocząć, aby zregenerować siły. Niesamowitym ułatwieniem jest także funkcja klawisza Alt. Otóż jeśli go wciśniesz, wszystkie przedmioty, które aktualnie znajdują się na ziemi, zostają podświetlone. W ten sposób unikniesz wielokrotnego przemierzania okolicy w poszukiwaniu skarbów.



W akcie pierwszym podróżować można zarówno po powierzchni (lasy, łąki, itd.), jak i w podziemiach. Jest to naprawdę duży teren do zbadania – nieporównywalnie większy niż w DIABLO. Niezapomniane wrażenia wywołują efekty specjalne: padający deszcz, który odbija się od powierzchni płynącej rzeki, przejście dnia w noc, czy wreszcie efekty czarów! Bohatera już na samym początku powita też znana już muzyka (od razu powracają wspomnienia). Melodie w wiosce są spokojne i relaksujące, a w podziemiach stają się dramatyczne i przejmujące.



Ciekawe po ilu latach leżenia w lochu zardzewieje ta błyszcząca zbroja?

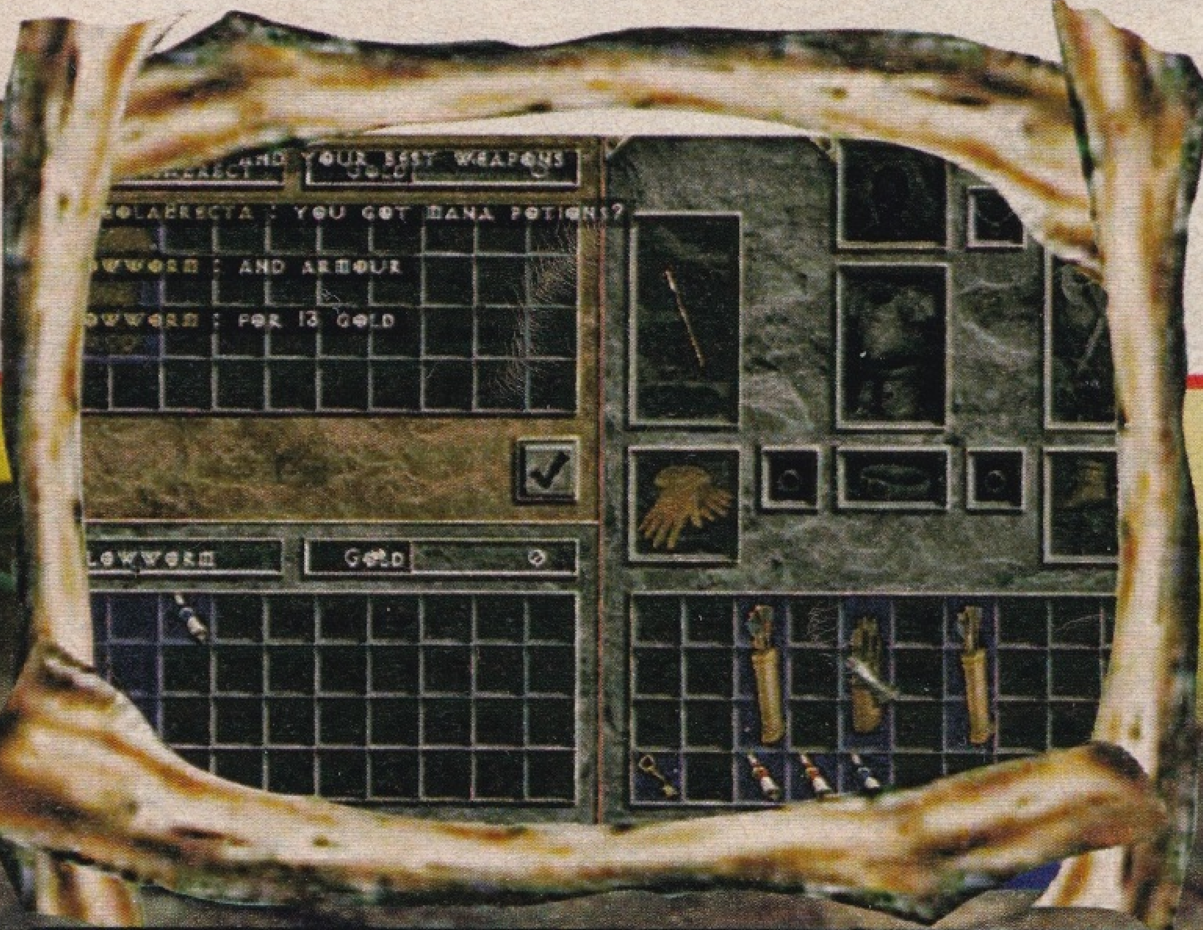
Głównym celem bohatera jest pokonanie siostry Diablo – Andariel. Ogólnie dostępnych jest sześć podstawowych zadań. Najciekawsza jest niewątpliwie misja, w której trzeba odbudować magiczny krąg, a następnie przenieść się do wioski Tristram (znajdowałeś się tam już w pierwszej części). Przeciwnicy, czyli wszelakiego rodzaju potwory i bestie, są zdecydowanie bardziej zróżnicowani, zarówno pod względem wyglądu i uzbrojenia, jak i konkretnych zdolności (rzucają różnego rodzaju czary, wskrzeszają swych pobratymców, potrafią nawet wysysać manę). Po śmierci postać gracza traci tylko złoto, wszystkie przedmioty można bez problemu odzyskać w wiosce. Wydaje się więc, że sama gra jest przez to mniej stresująca. Nic bardziej mylnego! Można wybrać też tzw. opcję „hardcore". Wtedy śmierć jest nieodwołalna. Postać bezpowrotnie przepada i trzeba zaczynać zabawę od samego początku.

Warto jeszcze zaznaczyć, że w wiosce znajduje się specjalna skrzynia, w której możesz składować swoje przedmioty i złoto. Interesującą innowacją jest również możliwość wynajęcia najemników i stworzenia drużyny, która będzie wspomagać bohatera w walce ze Złem.

Druga część przeboju jest wprawdzie bardzo podobna do poprzedniej, ale dzięki temu będzie można szybko odnaleźć się w nowej rzeczywistości gry. Jednak jest tutaj także wiele nowych rozwiązań, które wpływają na to, że DIABLO 2 może być nie tylko kontynuacją poprzedniej wersji. **DIABLO 2 będzie w pełni zlokalizowane i przetłumaczone na język polski.** Jak informuje CD Projekt, tłumaczenie już jest w toku! Pozostaje tylko jeszcze trochę poczekać na pełną wersję. Wszystko wskazuje jednak na to, że gracze nie powinni czuć się zawiedzeni.



Płomienie, gotyckie katakumby i kraty. Czyli najmilsze otoczenie dla miłośników tajemniczego klimatu DIABLO



Ekwipunek bohatera. Jak widać, w porównaniu do pierwszej części, nieco się zmienił wygląd kuferka



Z prawej strony ekranu schemat podnoszenia umiejętności bohatera. Przypomina drzewko

Adres: *www.blizzard.com*



Na stronie producenta każdy miłośnik gry znajdzie coś dla siebie. Zajrzyjcie jednak także na www.cdprojekt.com

PC | PSX | N64 | DC | PL

Diablo II
Podwójnie Diaboliczne RPG

ok 155 zł | Blizzard/CD Projekt | 1-8 graczy

Przewidywane wymagania minimalne: Pentium II, akcelerator 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Tajemniczy klimat, dużo emocji i wspaniałych przygód
− Od gry, na którą czeka się tyle czasu wymaga się większych zmian

Jak na razie wszystko wskazuje na to, że DIABLO II będzie kultową grą dla fanów RPG!

Tekst: Andrzej Kwiatkowski

SHOGUN

TOTAL WAR

W bitwach w średniowiecznej Japonii brało udział nawet ponad 150 tysięcy samurajów! Dla porównania – w tym samym okresie w Europie bitwy rogrywały armie liczące co najwyżej 10–15 tysięcy ludzi



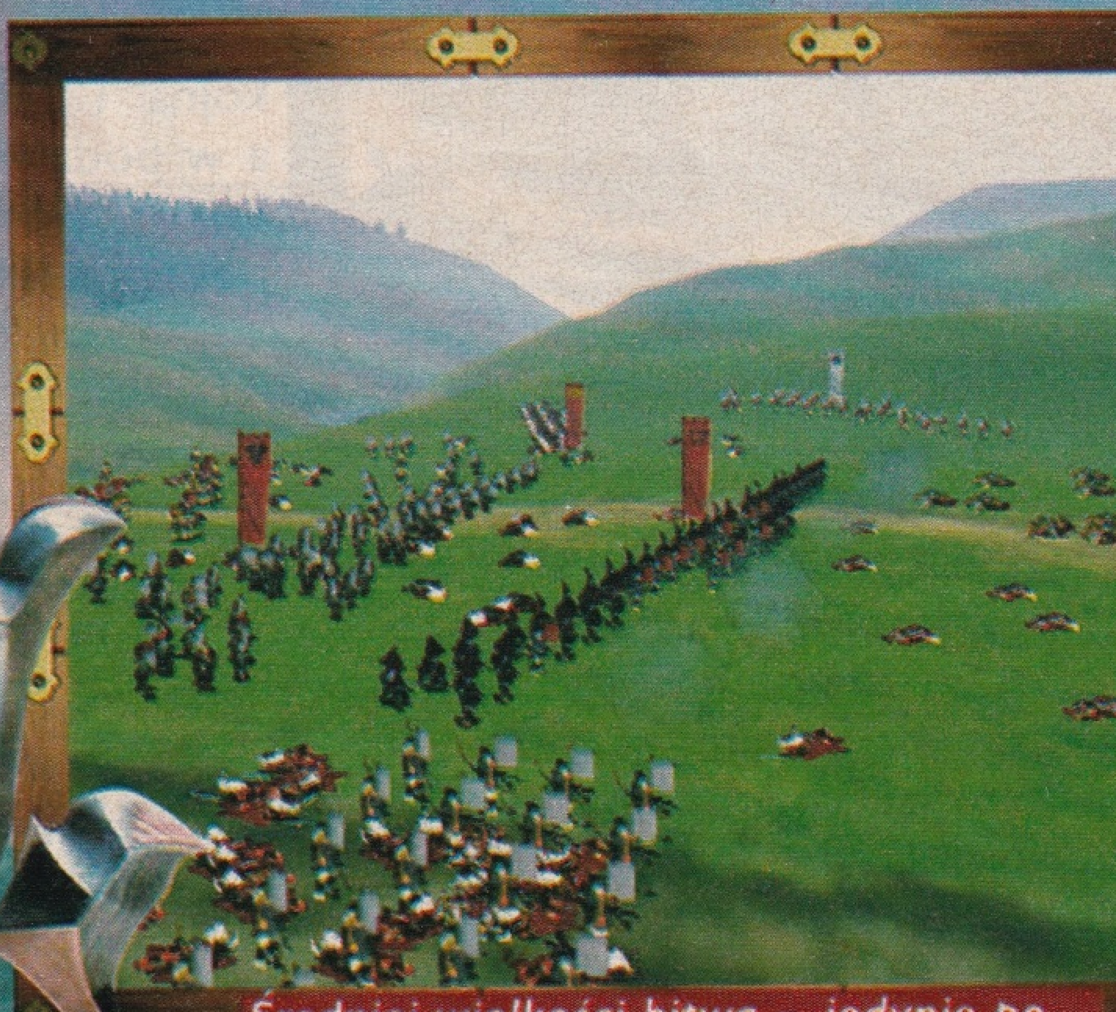
W czasie bitew nie było miejsca na litość, zresztą nikt o nią nie prosił



Za murami zamku będziesz mógł poczekać na posiłki



Pozycja na wzgórzu daje dużą przewagę nad oddziałem przeciwnika



Średniej wielkości bitwa – jedynie po kilka jednostek z każdej ze stron



Samuraje każdego daimyo nosili charakterystyczne stroje



Jak ktoś ma taki miecz, to lepiej z nim nie żartować

Cesarz w średniowiecznej Japonii był jedynie marionetką. Faktycznie krajem władał Szogun. Nic więc dziwnego, że do objęcia tej „posady" było bardzo wielu chętnych, których nie odstraszały krwawe starcia. Bardzo powszechnie stosowanym sposobem eliminacji przeciwników byli ninja. Czasami dochodziło jednak do wojen, w których ginęły tysiące samurajów. Właśnie w tak gorącym okresie z historii Japonii rozgrywa się akcja SHOGUN: THE TOTAL WAR. Jako jeden z daimyo (japońskich możnych) bierzesz udział w rywalizacji o najważniejszy tytuł w kraju Kwitnącej Wiśni.

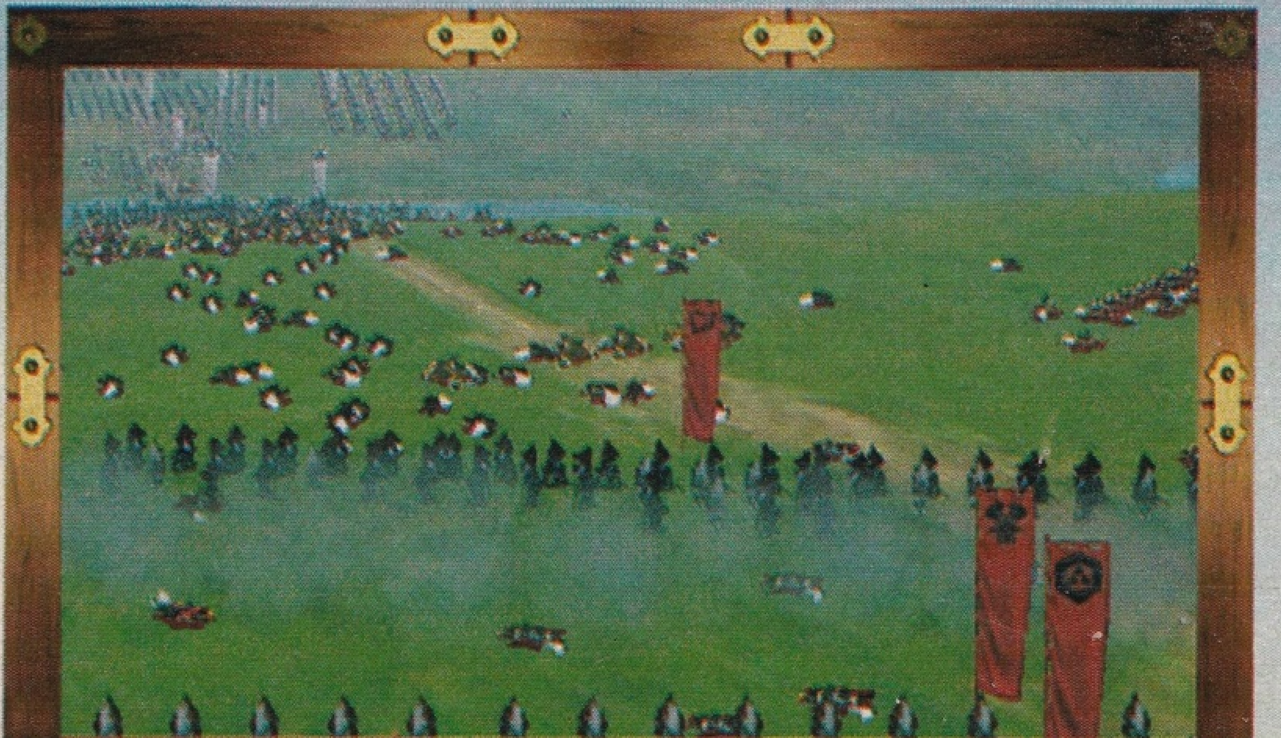
Gra toczy się na dwóch zupełnie odmiennych płaszczyznach: strategicznej i taktycznej. W tej pierwszej podejmujesz decyzje dotyczące przemieszczania wojsk, rozbudowy poszczególnych prowincji, czy wysyłania szpiegów lub ninja. Niestety, warstwa strategiczna została potraktowana trochę po macoszemu, stanowiąc jedynie uzupełnienie głównego elementu gry – czyli rozgrywania bitew. Swoje armie możesz przemieszczać jedynie do sąsiednich prowincji, a długość trasy nie odgrywa tutaj roli. Także sam rozwój prowincji jest mocno uproszczony. Nie możesz postawić kilku budowli tego samego typu, żeby przyspieszyć werbowanie nowych oddziałów. Ponadto w ciągu jednej pory roku da się wyszkolić tylko jedną jednostkę – a co ma wspólnego szkolenie ninja, emisariusza i oddziału np. samurajów-łuczników? Również przejmowanie prowincji kontrolowanych przez rywali jest nieco sztuczne – wszystkie znajdujące się tam budowle zostają automatycznie zniszczone i rozbudowę prowincji trzeba zaczynać od zera. Przydałaby się także możliwość prowadzenia bardziej wysublimowanych intryg, będących przecież nieodłącznym elementem tamtego okresu.



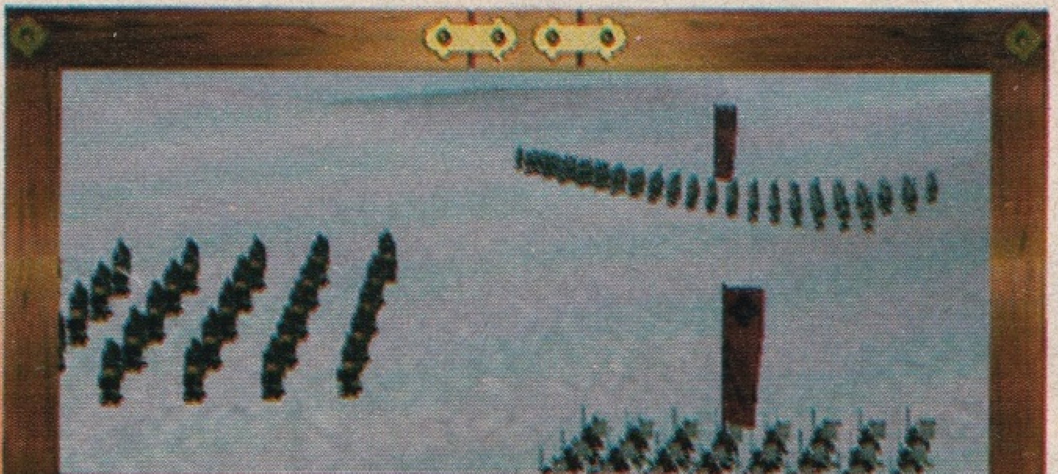
Po tej bitwie pola nie będą już przynosiły zbyt wielu plonów



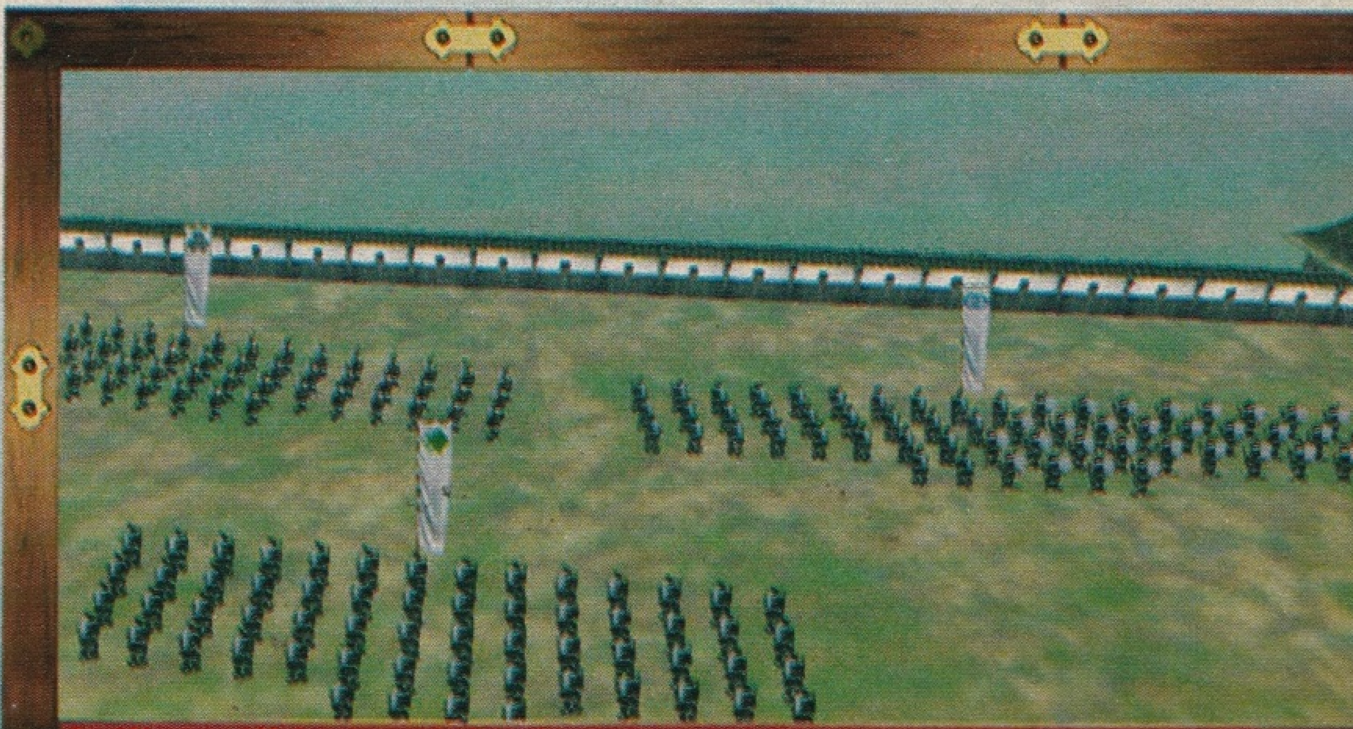
Im więcej oddziałów w zamku, tym szybciej skończą się zapasy jedzenia



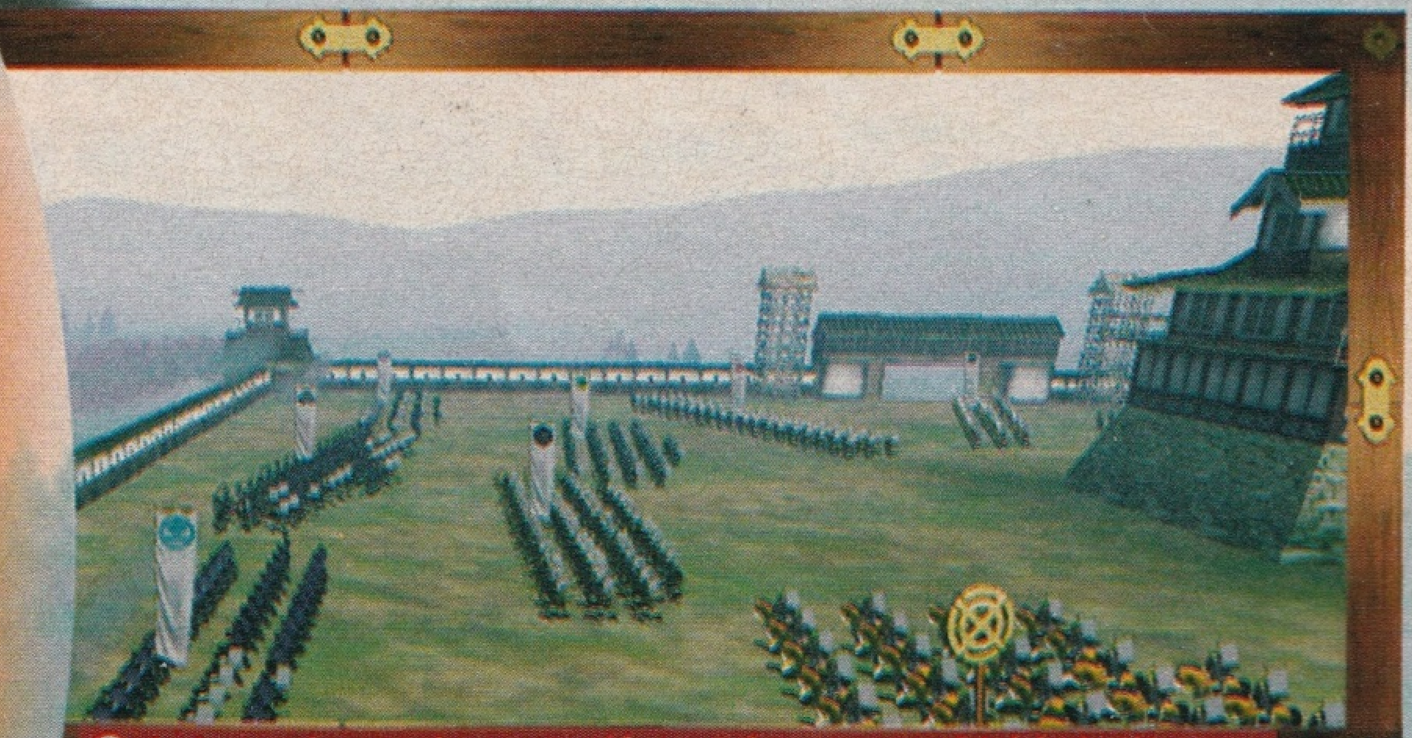
Cel uświęca środki – w Europie to tylko powiedzenie, a w Japonii tak było naprawdę



Bitwy toczyły się bez względu na porę roku – zarówno latem, jak i zimą



Jeśli posiłki nie nadejdą na czas, wszyscy twoi samuraje umrą z głodu i chorób



Ostatecznie możesz spróbować przerwać oblężenie, ale nie jest to łatwe zadanie



Jednak te wszystkie uproszczenia nie mają decydującego wpływu na przyjemność, jaką można czerpać z gry. **Główną zaletą SHOGUNA jest rozgrywanie bitew pomiędzy armiami rywalizujących daimyo.** Starcia, w których może brać udział kilka tysięcy samurajów, robią niesamowite wrażenie. Co prawda przeważnie będziesz dowodził znacznie mniejszymi armiami, ale nawet jeśli po obu stronach jest tylko kilka jednostek, to i tak nie będziesz miał chwili wytchnienia. Na szczęście możliwe jest zatrzymanie upływu czasu, dzięki czemu można przemyśleć taktykę ataku i bez pośpiechu wydać odpowiednie rozkazy. A możliwości do wyboru jest naprawdę wiele: kilka formacji, określenie postępowania oddziału, np. atak według uznania, obrona pozycji, itp. Można też dowolnie grupować jednostki i ustalać wspólną dla nich taktykę ataku – z flanki, środkiem, itd.

Niezwykle duże znaczenie ma wykorzystanie ukształtowania terenu podczas planowania posunięć. Szarża w dół stoku ustawionej w formacji klina konnicy, będzie miała katastrofalne skutki dla oddziału, który jest celem ataku. Jeśli tę samą bitwę rozegrasz kilkukrotnie, to za każdym razem będzie miała ona inny przebieg – komputerowy przeciwnik też wypróbowuje różne warianty walki.

Nie ma niestety róży bez kolców. Wszystkie twoje oddziały wyglądają na polu bitwy podobnie i zapamiętanie kto, kogo atakuje lub gdzie maszeruje jest dość trudne – szczególnie jeśli na polu bitwy znajduje się kilkanaście jednostek. Także mapka przedstawiająca miejsce starcia jest niezbyt praktyczna – oddziałów po prostu na niej nie widać. Ostatnim niedociągnięciem jest brak możliwości powiększania (pomniejszania) widzianego obszaru pola bitwy – ułatwiłoby to dowodzenie liczniejszymi armiami. Te minusy nie mają jednak dużego wpływu na atrakcyjność bitew. **Dzięki możliwości pauzowania można bez pośpiechu obejrzeć sytuację na całym polu walki i zaplanować wszystkie posunięcia.**

Szkoda, że w SHOGUN postawiono głównie na rozgrywanie bitew. Dodanie do nich lepszej części strategicznej dałoby doskonałe połączenie strategii turowej z RTS. Natomiast w takiej wersji część turowa schodzi na dalszy plan. Choć oczywiście nieprzemyślane działania będą miały katastrofalne skutki. Zmagania nie są łatwe, ale stawka też jest wysoka. W końcu może zostać tylko jeden... I najlepiej, żebyś to był właśnie ty.



Starannie opracowana strona. Bardzo ładna grafika w orientalnym stylu. Możesz też ściągnąć stąd demo gry

PC | PSX | N64 | DC | A

Shogun: Total War
Japoński RTS

ok. 150 zł	EA / IPS	1-16 graczy

- Min: Pentium 200, 32 MB RAM, 400 MB HD
  Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 700 MB HD, 16 MB akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

- Realistyczne odwzorowanie bitew, duża różnorodność jednostek
- Zbyt uproszczona część strategiczna, dość trudne sterowanie oddziałami

Dopracowane bitwy sprawiają, że można przymknąć oko na inne niedociągnięcia

5

Tekst: Andrzej »C(w)alineczka« Cwalina

TEST

MAJESTY™

The Fantasy Kingdom Sim

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę MAJESTY! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 11 V przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się kraina z gry MAJESTY?

Marzyłeś o tym, żeby zostać królem baśniowej krainy? Nic łatwiejszego – ale nie licz, że będzie to panowanie usłane różami. Ardania jest magiczną krainą, pełną najrozmaitszych potworów i... niesfornych bohaterów



Tym razem poddani zachowali się jak należy – bronią strażnicy

Wbrew nazwie, MAJESTY nie jest skomplikowanym symulatorem królestwa, lecz dość oryginalną strategią RTS. **Najciekawszym jej elementem jest sposób sterowania zwerbowanymi bohaterami. Nie masz bowiem bezpośredniego wpływu na poczynania herosów i nie możesz wydawać im rozkazów.** Kiedy już przybywają do twojego królestwa, zachowują się jak prawdziwi poszukiwacze przygód. Przemierzają całą krainę w poszukiwaniu skarbów, a przy okazji eliminują włóczące się po okolicy potwory. Właśnie ich chęć przeżywania przygód musisz dobrze wykorzystać, jeśli chcesz, aby pomogli ci wykonać powierzone zadanie. Możesz ich tylko zachęcić do pracy ustanawiając nagrody za zabicie wybranego potwora, zniszczenie legowiska czy po prostu zbadanie danej części krainy. Oczywiście, jeśli nagroda będzie niewspółmierna do zagrożenia związanego z zadaniem, nieprędko znajdzie się śmiałek chętny do podjęcia się takiego zobowiązania – bohaterowie będą woleli spokojnie odpoczywać w gospodzie.

Równie oryginalny jest sposób, w jaki zdobywasz złoto, niezbędne do werbowania bohaterów oraz wypłacania nagród. Otóż dostar-



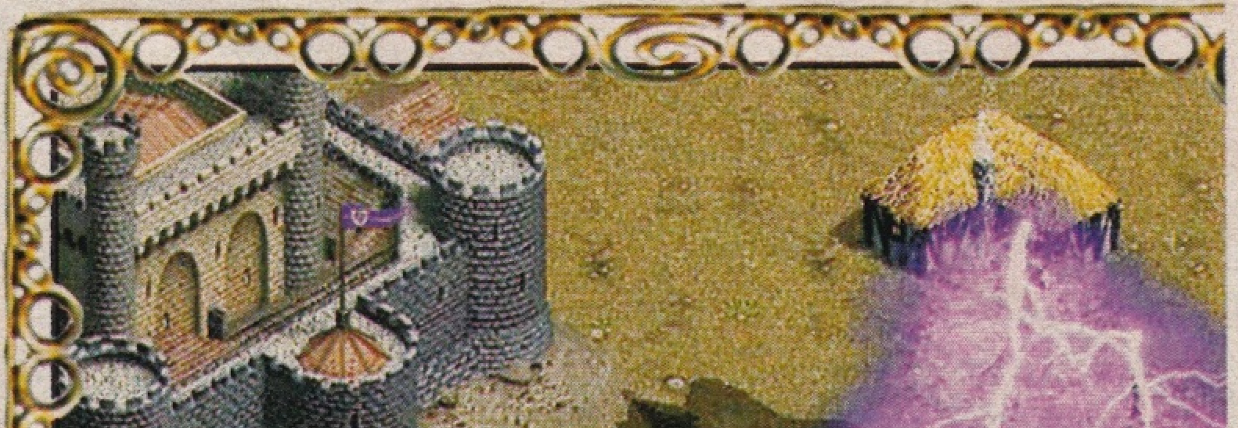
Ustanawianie nagród to jedyny sposób wpłynięcia na bohaterów



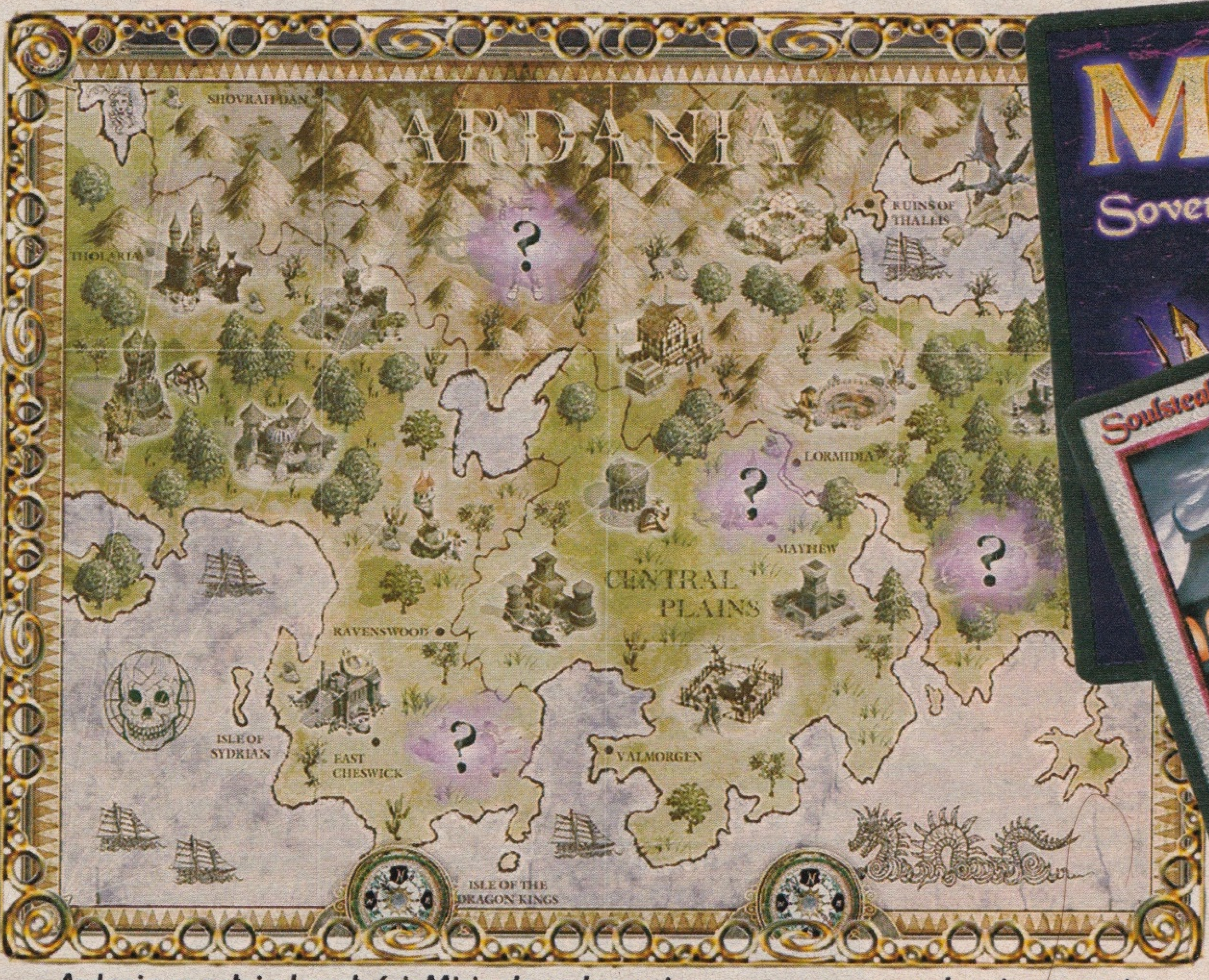
Hydra wybrała sobie zły cel ataku. Lepiej nie igrać z magam



Zanim będziesz miał taki zamek czeka cię wiele trudu i... wydatków



Podczas modernizacji wieży magów można podziwiać niesamowite efekty specjalne



Ardania w całej okazałości. Misje do wykonania zaznaczone są znakami zapytania



Tematy z gry mają być także wykorzystane w grze karcianej

czają ci go... sami herosi. Część zdobytego złota pozostawiają oni w gildii, a za pozostałe chętnie kupują na bazarze lub u kowala lepszą broń, magiczne mikstury lub ekwipunek. Nie wzgardzą również wizytą w gospodzie, gdzie w miłej atmosferze mogą zregenerować siły po długich podróżach. Wszystkie te miejsca odwiedza również twój poborca podatkowy, który odbiera część pozostawionego w nich złota. Za uzyskane w ten sposób pieniądze werbujesz kolejnych bohaterów, poszerzasz ofertę bazarów, itp. – koło się zamyka.

Oczywiście część funduszy musisz przeznaczyć na rozbudowę fortyfikacji królestwa. Nowe strażnice (lub przebudowa istniejących) zwiększą bezpieczeństwo budowli i mieszkańców, a modernizacja pałacu umożliwia stawianie nowych struktur. Równie duże kwoty pochłania opracowywanie nowych zaklęć. Opłaca się jednak inwestować, gdyż daje to podwójne korzyści. Po pierwsze, magowie, poznając potężniejsze czary, stają się znacznie groźniejszymi przeciwnikami. Po drugie, możesz sam rzucać wszystkie odkryte zaklęcia (choć słono to kosztuje), co znacznie ułatwia eliminowanie nacierających potworów.

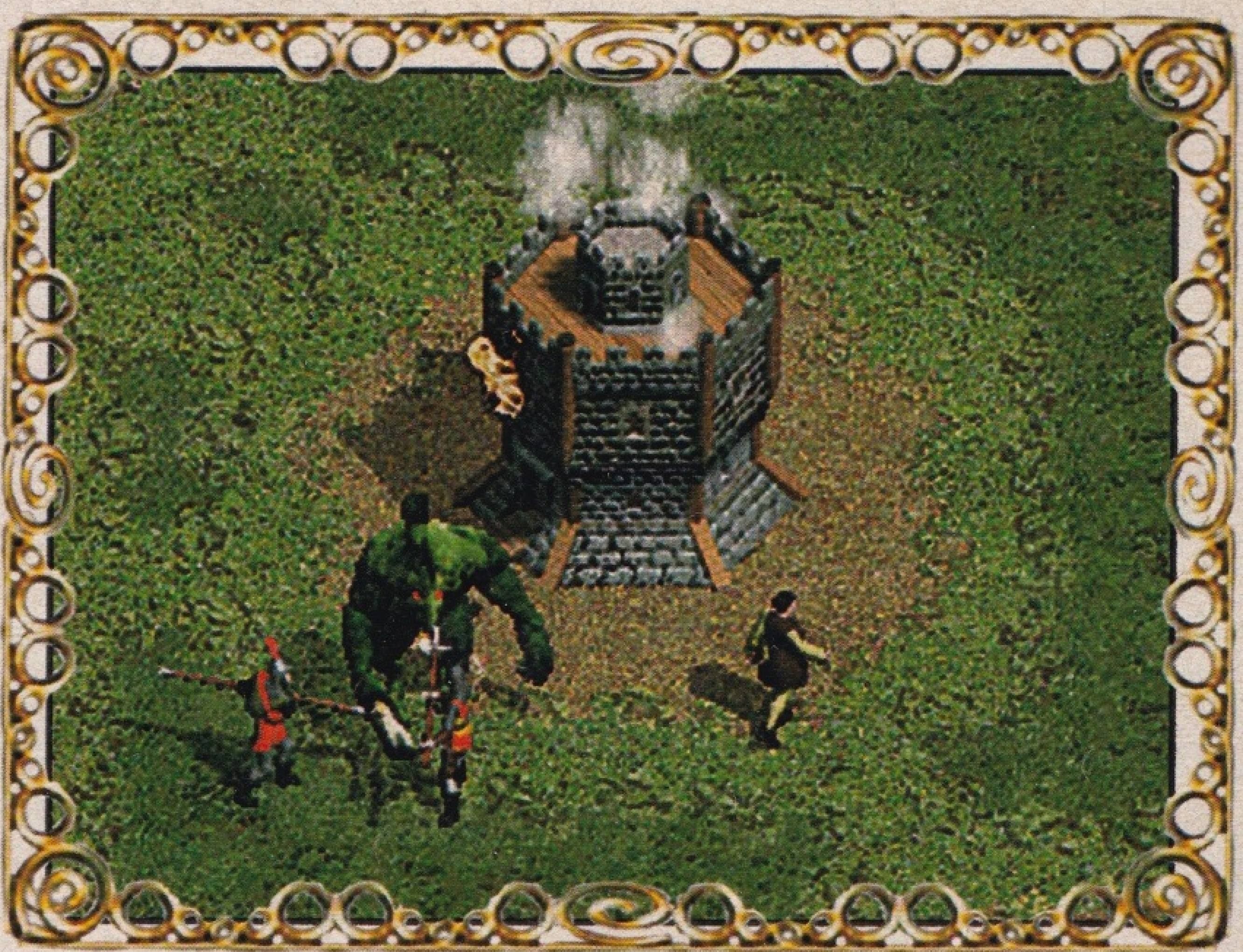
Dbanie o nieustanny rozwój królestwa to dość kosztowne zajęcie. Zawsze jest potrzeba kupienia jakiegoś niezbędnego drobiazgu i zapewne bez przerwy będziesz cierpiał na brak gotówki. Dlatego staraj się jak najszybciej zbudować przynoszące dochody budynki i wprowadzać do sprzedaży użyteczne dla bohaterów przedmioty.

Oryginalność w sterowaniu bohaterami jest jednak zarazem wadą gry. Brak możliwości bezpośredniego kierowania poddanymi i herosami sprawia, że gdy zabraknie ci złota możesz jedynie siedzieć bezczynnie i czekać. Przeszkadza to tym bardziej, że czasami zarówno bohaterowie, jak i strażnicy, unikają pewnych potworów. Jeśli nie zdążysz postawić wież strażniczych, może się zdarzyć, że jedna bestia zniszczy kilka budynków, gdyż nikt nie będzie się kwapił, żeby ją zabić.

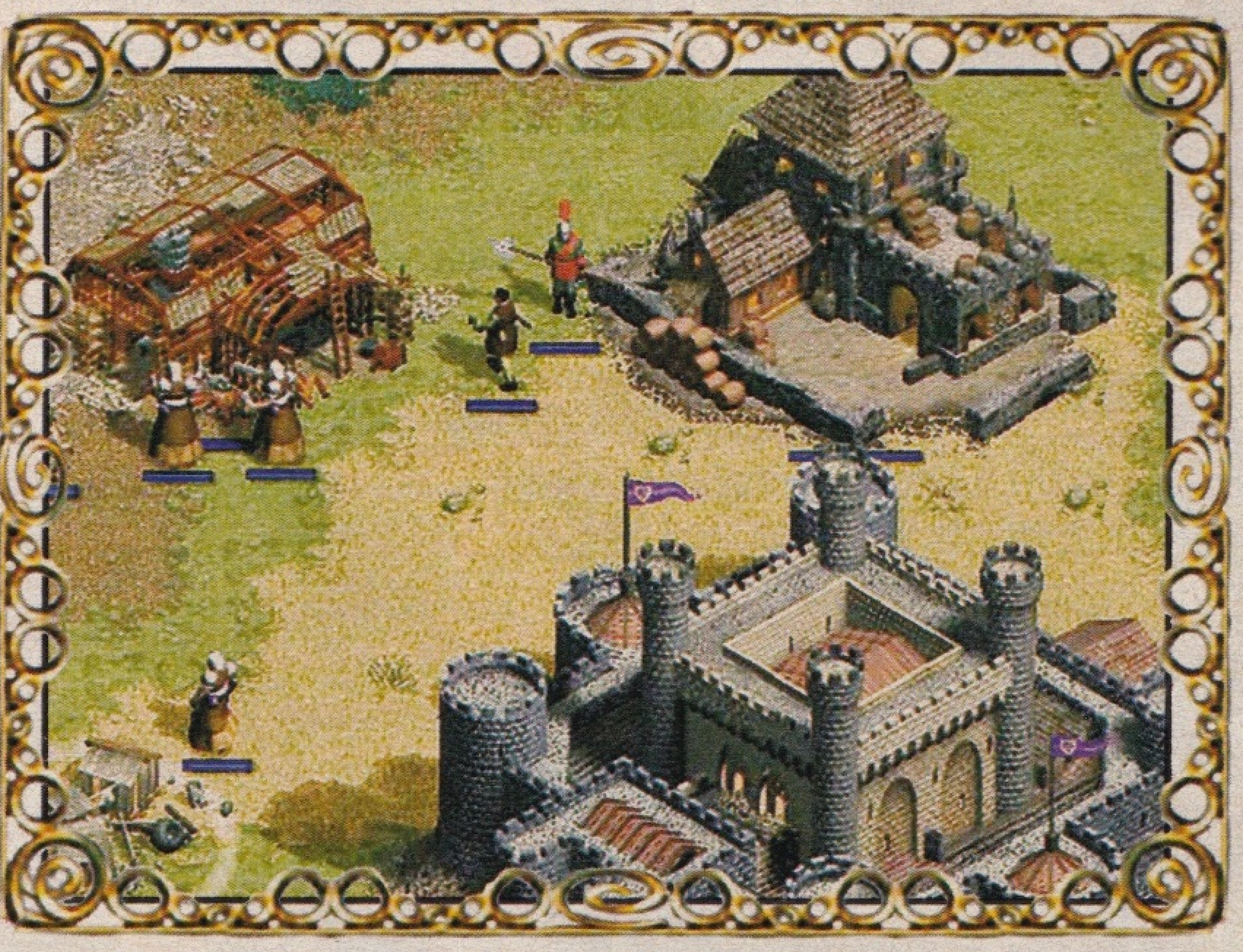
Dużą zaletą tego typu gier jest bez wątpienia tryb zabawy w kilka osób. Jest on oczywiście dostępny także w MAJESTY. Ze względu na specyfikę tej gry dostarcza wielu ciekawych wrażeń. Często wynajęci przez ciebie bohaterowie będą wykonywali misje zlecone przez przeciwników. Ponadto jeśli jakiś pożądany przez nich towar nie będzie dostępny u twoich sprzedawców, bez wahania kupią go u konkurencji. Dzięki temu zabawa jest niezwykle wciągająca.

Mocną stroną MAJESTY jest też szata graficzna. Wszystkie budowle i postacie wyglądają bardzo ładnie, choć animacje ich ruchów nie są zachwycające. Na pochwałę zasługuje również dobrze dopracowany interfejs. Wydawanie poleceń nie nastręcza najmniejszych trudności.

MAJESTY jest dość prostą strategią RTS, w której twoje możliwości ograniczone są praktycznie do rozbudowy królestwa. Jednak, ze względu na swoją specyfikę, stanowi miłe oderwanie od innych gier tego typu, wymagających błyskawicznego działania i nieustannej czujności. Z tego powodu powinna spodobać się zarówno początkującym miłośnikom tego gatunku, jak i bardziej doświadczonym graczom.



Królestwo w opałach – troll jest bardzo groźnym przeciwnikiem, a bohaterowie chyba odpoczywają...



Nieustanna rozbudowa królestwa to jedyna droga do zwycięstwa

Autor: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

PC | PSX | N64 | DC | PL

Majesty
Królewski Symulator

79 zł | Microprose/CD Proj. | 1-4 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium 233, 32 MB RAM, 360 MB HD

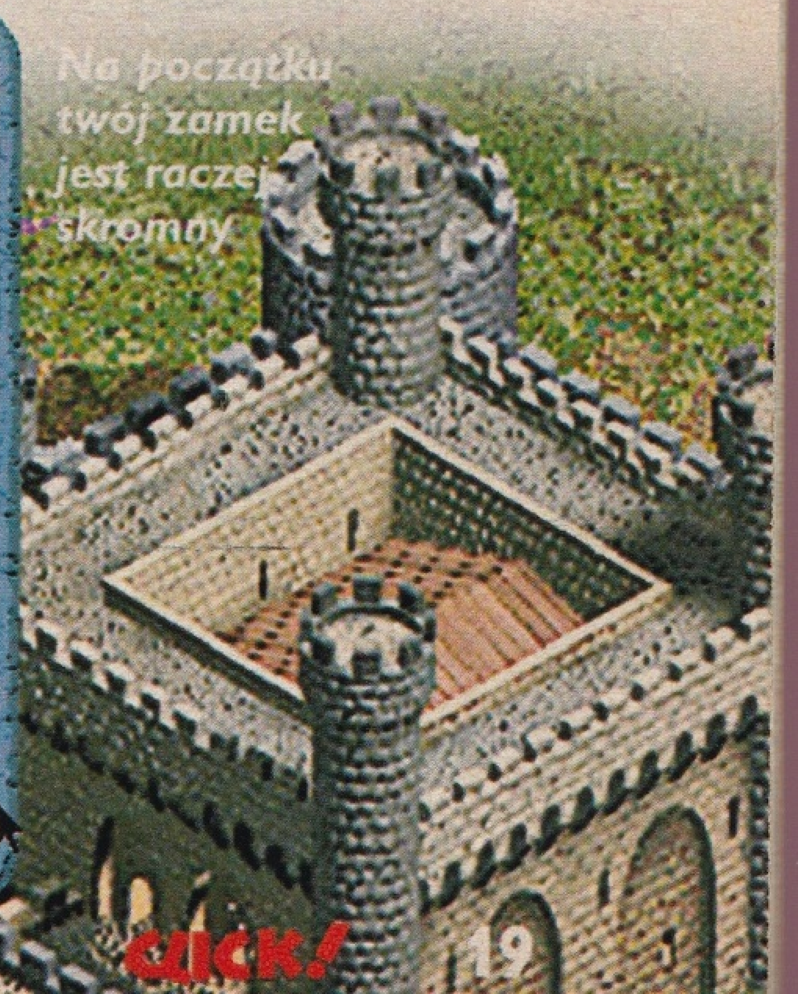
Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Ciekawy pomysł, wiele rodzajów budynków i bohaterów, kolorowa grafika
Momentami zabawa staje się nieco monotonna

Powiew świeżości w gatunku Zbuduj i Podbij. Teraz musisz stawić czoła własnym herosom — **4**



Bardzo dobra strona. Można z niej pobrać demo MAJESTY lub wysłać do znajomych kartkę z obrazkiem z gry



Na początku twój zamek jest raczej skromny

TEST



WERSJE SPECJALNE GIER

Co masz zrobić, jeżeli po raz setny doszedłeś do końca gry, ale dalej nie możesz się od niej oderwać? Chcesz poznać poprzednie części ukochanego przeboju? Spróbuj wersji specjalnych!

Railroad Tycoon II

Złota edycja RAILROAD TYCOON II zawiera pełną wersję przebojowej gry, a także zestaw dodatkowych misji. Będziesz mógł teraz wcielić się w prezesa przedsiębiorstwa, budującego linie kolejowe. Rozwijając swoją firmę, budując szlaki, dworce, kupując coraz to nowe parowozy, maszyny i wyposażenie dworców możesz dojść do naprawdę wielkiej potęgi i znaczenia. Masz szansę awansować z pucybuta (a raczej kasjera) na milionera. Zwłaszcza jeśli zbudujesz wielką transkontynetalną linię kolejową, a w twoich liniach kursował będzie Orient Express.

Sceneria gry jest bardzo zróżnicowana. Rozwijając swój biznes, będziesz przeprowadzał linie kolejowe przez bardzo niebezpieczne obszary.

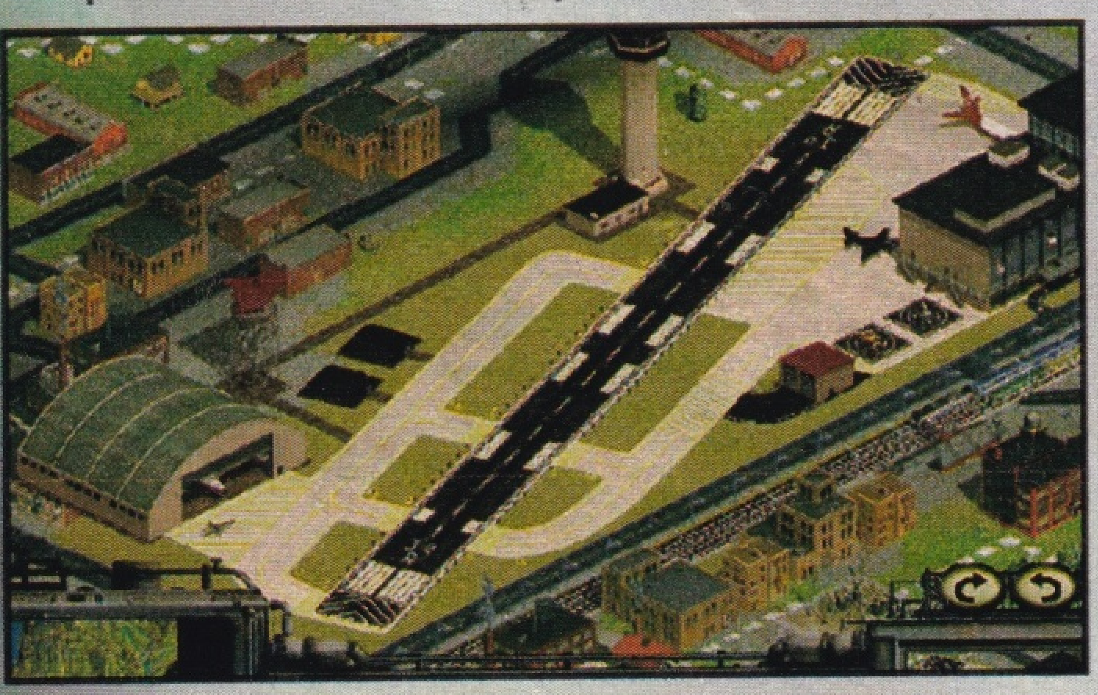
CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firm IPS i PLAY-IT! możecie wygrać kolekcję supergier! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 11 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Kto najechał Europę w grze RED ALERT?

równo w Ameryce, jak i na bezdrożach Południowej Afryki, przeprowadzasz stalowe szyny przez Alpy Szwajcarskie, dżunglę, bagna, pustynię. Z czasem otrzymasz także zmodernizowany tabor kolejowy. Zamienisz parowozy na elektrowozy, wprowadzisz nowoczesne technologie, a także zainwestujesz w papiery wartościowe.

Grę podzielono na dwie kampanie. Jedna z nich składa się z osiemnastu, a druga z piętnastu scenariuszy. Na pewno nauczysz się z nich historii światowego kolejnictwa w ciągu ostatniego stulecia. Bez wątpienia mocną stroną Railroad Tycoon II Złota Edycja jest także grafika. Ładnie zaprojektowane zostały nie tylko lokomotywy, wagony i dworce, ale także tereny, przez które prowadzisz linie kolejowe. Co ciekawe, wszystkie mapy w grze są podobno prawdziwe, a podczas ich tworzenia korzystano z satelitarnych fotografii terenu.

Do gry dołączono także edytor misji, w którym możesz stworzyć sobie dowolny rodzaj terenu, a także zestaw z dodatkowymi misjami. W Railroad Tycoon II można także grać przez Internet



Lotnisko stanowi doskonałe źródło pasażerów, poczty i wielu innych towarów



Te kosmicznie wyglądające budynki pochodzą z pakietu 2nd Century

PC	PSX	N64	DC	A

RailRoad Tycoon II Gold
Kolejowa Strategia

159 zł	Play-It!

Dalsza część kolejowej sagi. Tym razem z dodatkowymi scenariuszami — **4**

Command & Conquer

O to prawdziwa gratka dla miłośników wojen GDI i NOD, a także dla obrońców Europy przed bolszewickim zalewem. COMMAND&CONQUER WORLDWIDE WARFARE zawiera bowiem aż siedem kompaktów, na których znajdują się nie tylko dwa kultowe RTS, a więc COMMAND&CONQUER oraz C&C RED ALERT, lecz także THE COVERT OPERATIONS, COUNTERSTRIKE i AFTERMATH (dyski zawierające wiele dodatkowych misji).

Dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą o co chodzi – C&C i C&C RED ALERT to dwie gry opisujące alternatywną historię świata. Pierwsza z nich pokazuje historię świata na przełomie XX i XXI wieku, kiedy to na Ziemi rozgorzała wielka wojna pomiędzy siłami Globalnej Inicjatywy Obronnej (GDI) i Bractwem NOD. Drugi przebój opowiada natomiast o walce z ogromnym imperium sowieckim, którego wojska najeżdżają Europę. Pod koniec 1999 roku ukazała się trzecia część tej trylogii – Tiberian Sun (niestety, nie ma go w zestawie).



W pakiecie znajduje się aż 7 płyt CD – jest w co grać

COMMAND&CONQUER WORLDWIDE WARFARE to przede wszystkim walka, bezwzględna i bezlitosna, w której stronami są oddziały GDI i NOD, lub też Alianci i Rosjanie. W sumie we wszystkich opisywanych grach znajduje się około 115 różnorodnych misji, wiele filmów, a także edytor map, pozwalający na stworzenie własnego pola walki. Nowe misje do C&C i RED ALERT są naprawdę bardzo dobrze zaprojektowane. Pierwsze odsłony serii C&C trącą nieco myszką i w dobie nowoczesnej grafiki, błyskotliwych technik animacji wyglądają jak gra retro. Jednak jest to retro w bardzo dobrym stylu, godne polecenia wszystkim miłośnikom gatunku, a zwłaszcza fanom TIBERIAN SUN i FIRESTORM. Teraz mogą zobaczyć, jak wyglądał pierwowzór ich ulubionej gry.



Wielkie bum, to jeden z częściej oglądanych widoków

PC	PSX	N64	DC	A

C&C: WorldWide Warfare
Klasyczny RTS

☎	IPS CG

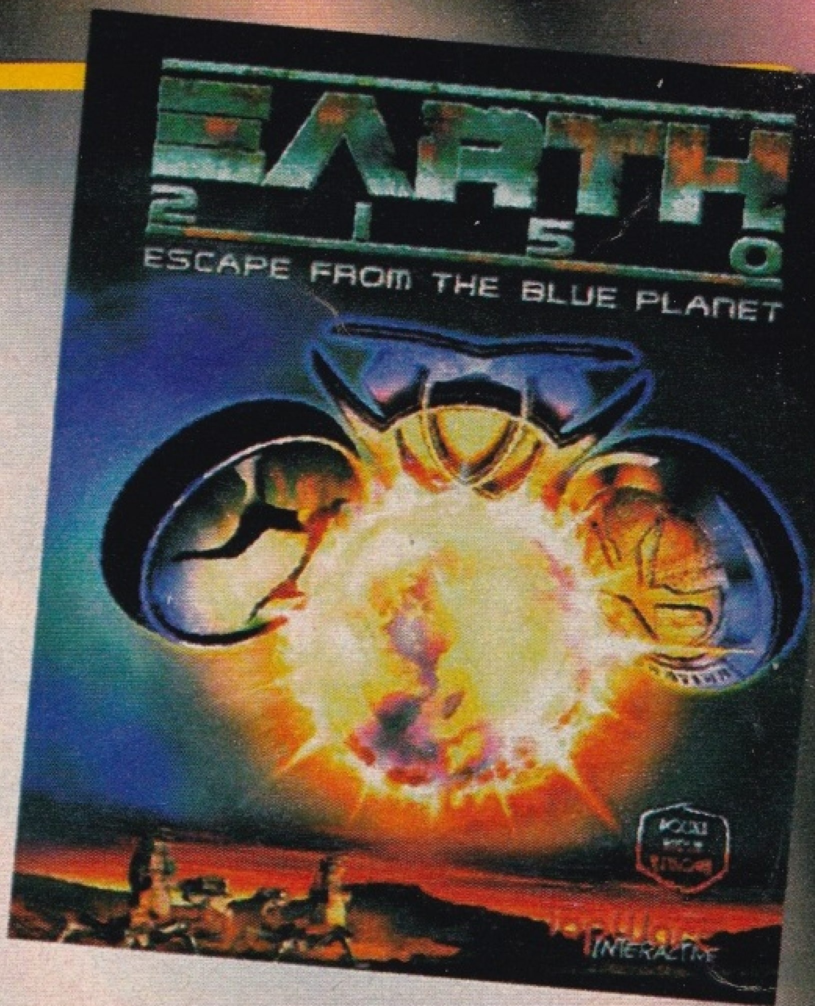
Ponownie masz okazję ocalić świat przed NOD i sowietami... Do dzieła! — **4**

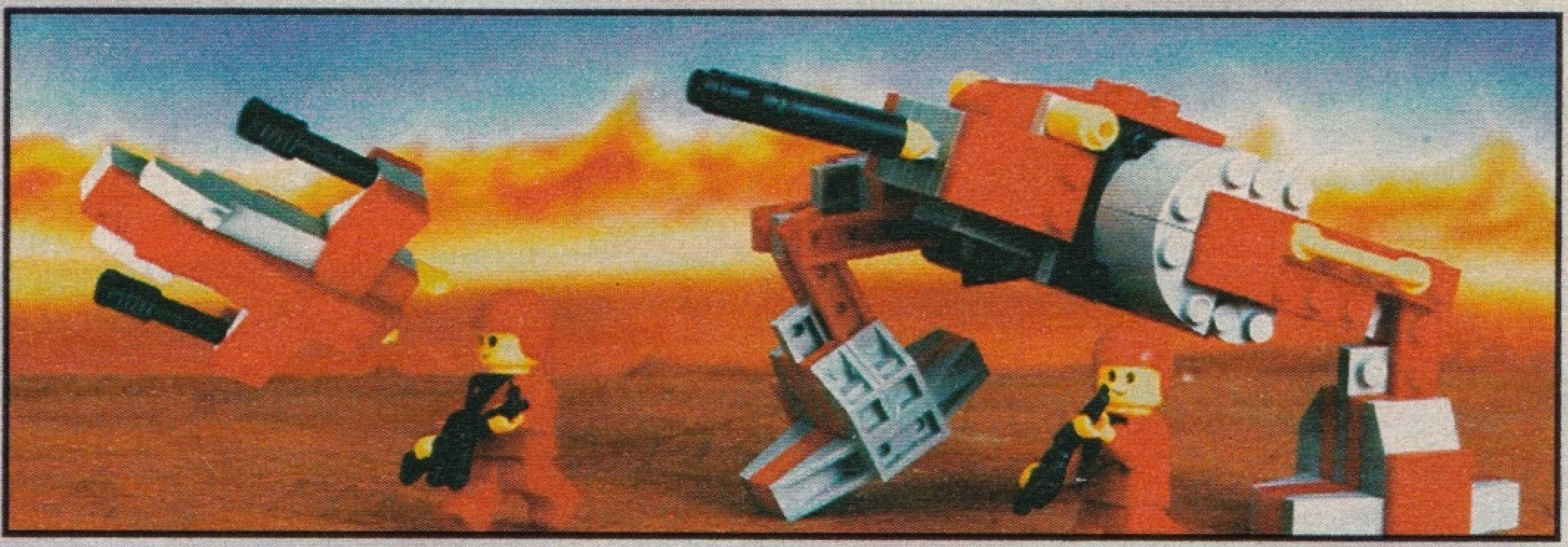
Earth 2150

Już na początku maja będziesz mógł zagrać w wydanie specjalne EARTH 2150. Jak wiele wydań specjalnych, także i to zaopatrzone jest w podarunek dla wiernych fanów gry. Obok dwóch płyt w pudełku znajdą się także klocki, z których zbudować można roboty z gry.

W roku 2012 nastąpił wielki kryzys ekonomiczny, a w 2048 wybuchła Wielka Wojna, która zniszczyła większość państw. Najbardziej ucierpiała Europa i Wschodnia Azja. Na całym świecie zapanował kompletny chaos i anarchia. Właśnie wtedy bardzo wielu mieszkańców naszej planety przeniosło się do kolonii na Księżycu. Na Ziemi rozpoczęła się zaś odbudowa cywilizacji z ruin i już wkrótce powstały dwa wielkie i silne państwa: Amerykańska Unia Cywilizowanych Stanów i Dynastia Euroazjatycka, rządzona przez władców absolutnych.

Dalej wszystko potoczyło się szybko. Wkrótce doszło do wielkiego konfliktu pomiędzy oboma państwami. Rozpętana została kolejna straszliwa wojna. W ósmym roku trwania konfliktu Dynastia Euroazjatycka użyła broni jądrowej. Planeta zaczęła niebezpiecznie zbliżać się do Słońca. Jak obliczyli naukowcy, w przeciągu kilkunastu lat nastąpi wielka katastrofa i Ziemia przestanie istnieć. A zatem należy przygotować ewakuację. Potrzebne są przede wszystkim surowce. I o nie właśnie toczy się najcięższa walka.





Chociaż z klocków, roboty wyglądają równie groźnie, jak w grze

PC | PSX | N64 | DC | PL

Earth 2150
Katastroficzny RTS

89.95 zł | TopWare

Jeśli jeszcze nie kupiłeś tej gry, masz szansę naprawić swój błąd... **5**

Settlers III

Pisząc o kolekcjonerskich wydaniach starych dobrych przebojów nie można nie wspomnieć o edycji kolekcjonerskiej SETTLERS III PAK. W pudełku znajdują się nowe misje i oczywiście dodatkowo koszulka. Misje nie są może superrewelacyjne, choć też nie należą do prostych. Tak jak w głównej grze dowodzisz żołnierzami, wydajesz rozkazy rybakom, cieślom, zwiadowcom, wznosisz budynki... W ten sposób powstaje twoje potężne imperium.

SETTLERS III oferuje ponad 30 typów budynków takich jak młyny, kuźnie, farmy, kopalnie. Ich mieszkańcy będą w pocie czoła pracować nad rozbudową twego feudalnego imperium, jeśli oczywiście rozważnie i sprytnie nimi pokierujesz.



Inwazja z morza może okazać się całkiem skuteczna



Miasta w SIII rozrastają się znacznie bardziej niż w poprzednich częściach

SETTLERS III mają wrogów, mają też i fanów i zapewne wielu z nich sięgnie po wydanie kolekcjonerskie, choćby po to, aby zobaczyć, jakie ciekawe misje czekają na nich w tym najnowszym dodatku.



Jeśli znudzi ci się jedna rasa, zawsze możesz dać szansę innym

PC | PSX | N64 | DC | A

Settlers III PAK
Klasyczny RTS

149 zł | CD Projekt

Doskonała kontynuacja przeboju sprzed lat. Prawdziwy rarytas dla miłośników gatunku **5**

Tekst: Jacek L. Komuda, zdjęcie: Stockbyte

Generacja Half-Life

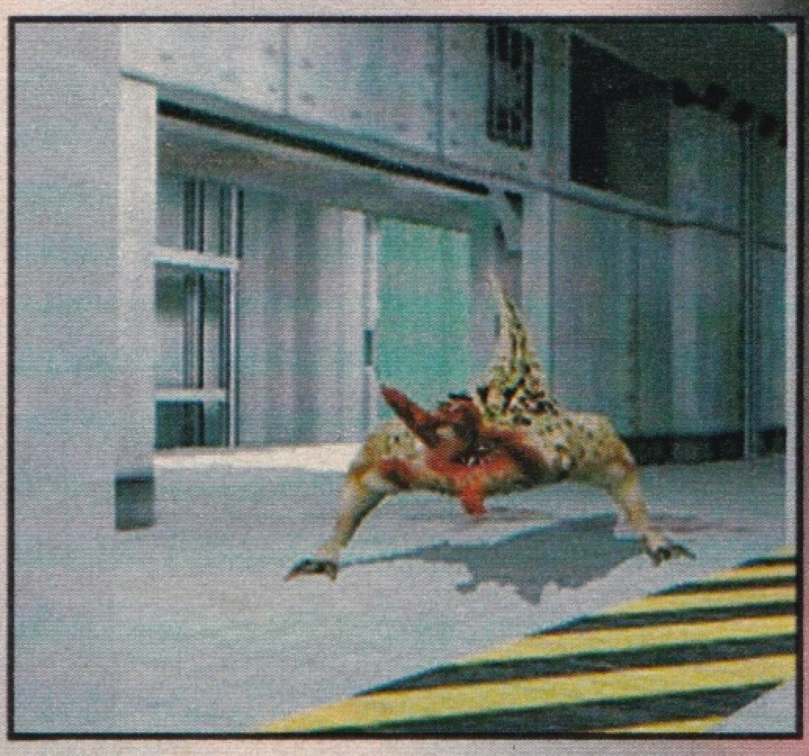
Każdy pamięta chyba starego, dobrego HALF-LIFE, a zwłaszcza jego wersję demonstracyjną. Wielu fanów twierdzi nawet, że dostępna w Internecie wersja demo była lepsza niż wiele poziomów zaprezentowanych w pełnej wersji gry. Teraz mamy dla ciebie bardzo dobrą wiadomość. GENERACJA HALF-LIFE to kolekcja zawierająca wszystkie oficjalne dodatki do gry. Znalazł się w niej zarówno HALF-LIFE, jak i OPPOSING FORCE, czyli dodatek, w którym grało się nie dr Gordonem Freemanem, lecz komandosem, który uczestniczył w szturmie na laboratorium Black Mesa. Oprócz tego w GENERACJA HALF-LIFE znalazł się także TEAM FORTRESS – specjalny dodatek do gry sieciowej. Jak zapowiada dystrybutor, pierwsze 500 egzemplarzy tego produktu zawierać będzie koszulkę dla kolekcjonerów.

Czy jest jeszcze ktoś, kto nie wie, co to HALF-LIFE? Była to kultowa gra akcji z roku 1998. HALF-LIFE to historia nieudanego eksperymentu, przeprowadzonego w tajnym laboratorium Black Mesa. W jego wyniku do naszego świata przedostały się bardzo niebezpieczne stwory. W dodatku właściciele laboratorium wysłali komadosów, którzy mieli za zadanie zlikwidować zarówno Obcych, jak i pracowników laboratorium. W OPPOSING FORCE sytuacja jest odwrotna – gracz wciela się w komandosa, który ma stoczyć bój z obcymi formami życia, przywołanymi w Black Mesa.



OPPOSING FORCE: teraz zgrywasz prawdziwego twardziela!

HALF-LIFE jak i OPPOSING FORCE mają niezwykły klimat, piękną, tajemniczą grafikę. Dodatkowy poziom, czyli dawne demo gry to skrócone do minimum wersje obu gier. Doświadczony gracz znajdzie w tej misji dużo walk z komandosami i Obcymi, wiele zasadzek oraz strzelanin. Naprawdę warto powrócić do HALF-LIFE!



Przyjemny uśmiech Obcego pozostanie zawsze w twojej pamięci

PC | PSX | N64 | DC | A

Generacja Half Life
Akcja + Groza

159 zł | Play-It!

Wreszcie masz okazję zagrać w znakomite demo i poczuć dreszczyk emocji **5**

Lemmingi

REWOLUCJA





Ojej, zaraz może zdarzyć się wypadek! Lemming mogą stracić życie



A to niespodzianka. Cóż to za dziwne miejsce? Wygląda jak tort



Tym razem jest trudniej. Nie wiadomo jak dostać się do balonu – wybawiciela



Wszystko jest w porządku. Ale dlaczego Lemingi wsiadają do balonu?

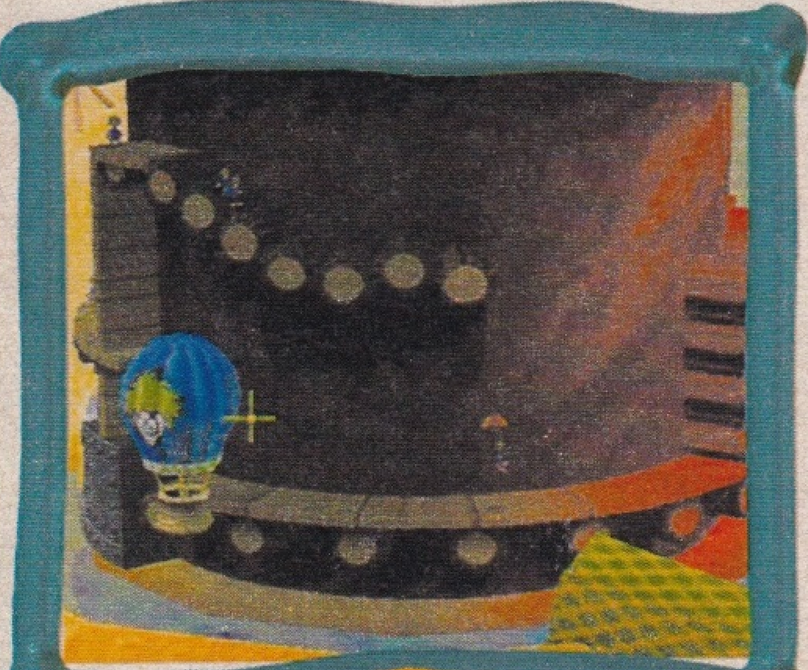
Znowu masz okazję uratować od strasznej śmierci wiele miłych istotek – Lemmingów. Jeśli umiesz szybko myśleć, możesz zostać ich wybawicielem

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać grę LEMMINGI REWOLUCJA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 11 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Czy Lemingi istnieją naprawdę?



Udało się! Teraz Lemmingi mogą spokojnie wejść po schodach



Balon już blisko. Chyba udało się uratować niesforne stworzenia

Musisz bowiem stanąć na wysokości zadania i przyjść stworkom z pomocą. Na każdej planszy znajduje się duża, ustawiona pionowo kolumna, którą możesz obracać, posługując się prawym przyciskiem myszy. Na jej powierzchni znajdują się chodniki, przegrody i baseny z wodą. Natomiast z wnętrza kolumny ktoś obdarzony czarnym humorem wypuszcza małe, głupiutkie Lemmingi. Wędrują one sobie prosto w przepaść na końcu chodnika i giną, lub – w wersji mniej okrutnej – nie mogą się przedostać dalej.

Twoim zadaniem jest więc umieszczenie jak największej liczby Lemingów w balonie, który zabierze je z tego ponurego miejsca. Balon zacumowano przy brzegu walca, ale drogę do niego tarasują przeszkody. Musisz być przewodnikiem stworków i wyznaczać im zadania, które muszą wykonać, aby usunąć przeszkody.

Lewa strona planszy to wykaz umiejętności, które mogą wykorzystać Lemmingi i informacja podająca, ile razy możesz je użyć w trakcie gry na każdym z poziomów.

Co możesz kazać robić swoim ulubieńcom? Spróbuj skłonić ich np. do zbudowania schodów. Lemming, któremu zlecisz taką pracę, rozpocznie konstukcję w miejscu, w którym się aktualnie znajduje i w kierunku, w którym właśnie szedł. Jeśli chcesz mieć schody wyższe niż te, które może wybudować jeden Lemming – musisz nakazać budowę następnemu stworkowi znajdującemu się na szczycie schodów. Możesz kazać im kopać, stać w miejscu lub rozdać parasolki chroniące przed upadkiem z dużej wysokości, a nawet kazać małym ludzikom... wybuchnąć, aby wysadzić w powietrze część podłoża (oczywiście Lemminga po wybuchu nie da się już uratować).

W sumie jest do pokonania 75 plansz: 25 na poziomie łatwym, 25 na średnio zaawansowanym i 25 naprawdę trudnych.

Postacie są kolorowe i zabawne, wrażenie trójwymiarowości obrazu – też niczego sobie, ale w sumie grafika nie przedstawia się szczególnie zachwycająco. Co do dźwięku... no cóż, w tej grze rozmowy nie są konieczne, a i muzyka być może rozpraszałaby tylko gracza.

Trzeba działać bardzo szybko, bo ani się obejrzysz – a już stworki rozbiegną się, zanim zdążysz zebrać myśli. **W przeciwnym razie trzeba zaczynać planszę od nowa. Jest to dosyć frustrujące: nawet mały błąd powoduje, że musisz przejść całą planszę od początku.** Mało cierpliwe osoby na pewno nie powinny zbliżać się do tej gry.

LEMMINGI to miła rozrywka dla miłośników kombinowania, zwłaszcza że jej dużą zaletą jest przystępna obsługa.



Oficjalna strona producenta nie zawiera informacji o tej grze. Zajrzyj więc na stronę polskiego dystrybutora

PC | PSX | N64 | DC | PL

Lemmingi
Dziecięca łamigłówka

99 zł	Psygnosis /Play-IT	1 gracz

Min: Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM, karta graficzna 4 MB z akcelratorem 3D

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 4

(+) Zmusza do myślenia, szybkiej orientacji. Ładna i kolorowa grafika

(−) Mało ciekawe plansze, po pewnym czasie zabawa staje się nużąca

Zabawa jest przyjemna, wymaga jednak cierpliwości i upodobania do łamigłówek — **4**

Tekst: Malwina Kalinowska

PLANESCAPE TORMENT™

WERSJA POLSKA

W Sigil są portale, które prowadzą do najróżniejszych miejsc i światów... Tutaj kieruje swe kroki wielu awanturników, a w Kostnicy TY obudzisz się ze śmierci...



Tak mroczne i olbrzymie budowle można spotkać tylko w Sigil



Grafika Tormentu robi naprawdę imponujące wrażenie



Kim jestem? Skąd się tu wziąłem? Może ty potrafisz odpowiedzieć na to pytanie?

Wreszcie możesz zagrać w polską wersję gry PLANESCAPE: TORMENT. O tym tytule pisaliśmy już w 3 numerze CLICKA! i przedstawiliśmy dokładnie zawartą w nim, ponurą i mroczną wizję świata. Przypomnijmy zatem, że akcja tej gry toczy się w Sigil, czyli Mieście Drzwi, do którego trafia po śmierci bohater – nazywany Bezimiennym. Tutaj właśnie budzi się w Kostnicy, otoczony marami, na których leżą zwłoki, i widzi krzątające się obok nich ożywione trupy. Potem musi wyruszyć na wyprawę, aby poznać otaczające go Miasto, Zewnętrze i Sfery Zewnętrzne. Przede wszystkim musi dowiedzieć się, kim jest naprawdę. Duża część opisywanej gry to zatem wędrówka w poszukiwaniu utraconych wspomnień.

Torment to naprawdę mroczny i groźny świat. Miejsce pełne olśniewających widoków, tajemniczych zakątków, groźnych przeciwników i oczywiście potężnych, magicznych sił. Przemierzając dziedziny Planescape, można napotkać wielu wrogów, ale i wielu przyjaciół. Gra wcale nie polega na zabijaniu coraz to nowych przeciwników. Podobnie jak w BALDURS GATE, należy rozmawiać z różnymi postaciami, wnikać coraz głębiej w intrygę i zbierać informacje, które doprowadzą cię do celu. Najciekawsze jest to, że śmierć nie jest bynajmniej największym zagrożeniem, jakie bohater napotka na swej drodze...

Prace nad polską wersją TORMENTU trwały prawie pięć miesięcy, a swoich głosów udzielili bohaterom m. in. Wiktor Zborowski, Adrianna Biedrzyńska i Gabriela Kownacka. **Gra została bardzo ładnie wydana. W pudełku znajdują się bowiem nie tylko cztery płyty CD, ale także koszulka, plakat, podkładka pod mysz i dokładna instrukcja gry.**

Niestety, polszczyzna, którą posługują się bohaterowie, pozostawia wiele do życzenia. Czytając teksty z gry, ma się wrażenie, że w przygotowywaniu polskiej wersji Tormentu brali udział niedoświadczeni redaktorzy i nikt nie zadbał o poprawność listy dialogowej. Oczywiście zadanie, jakie postawiono przed tłumaczami, było naprawdę trudne. Bohaterowie Tormentu używają bowiem specyficznego slangu. Gracze posiadający anglojęzyczną wersję tej gry, mieli na pewno kłopoty ze zrozumieniem, o czym rozmawiają postacie. Na szczęście w zestawie z grą można znaleźć słowniczek, który wyjaśnia szczegółowo wiele niezrozumiałych pojęć i terminów. Dowiesz się z niego np. co to jest Baator, z czym miłym kojarzy się Brzdęk, kto jest naszpicowany, co to pudło i komu możesz przyśmiać. Dopiero teraz, gdy pojawiła się polska wersja Tormentu, można w pełni zrozumieć gry słów i czarny humor zawarty w dialogach.



Każdy z bohaterów skończy kiedyś na tych stołach



Gdzie szukać przyjaciół? Może ci przyłączą się do kompanii?



Demonica, czy przyjaciel? Z pewnością nie jest to dobra istota



Przyjaciele? Wrogowie? A może tacy sami nieszczęśnicy jak ja?



Bardzo często aktualizowana strona producenta gry. Wiele grafik i porad, a także przydatnych informacji

PC	PSX	N64	DC	PL

Planescape: Torment
Krwawe RPG

150zł	Interplay/CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 650 MB HD *Zal:* Pentium II 266, 64 MB RAM, 800 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5	5

(+) Niepowtarzalny, mroczny klimat gry, specyficzny czarny humor

(−) Niezbyt starannie napisana lista dialogowa

Bardzo mroczna gra fabularna, doskonała grafika, muzyka i udźwiękowienie — **5**

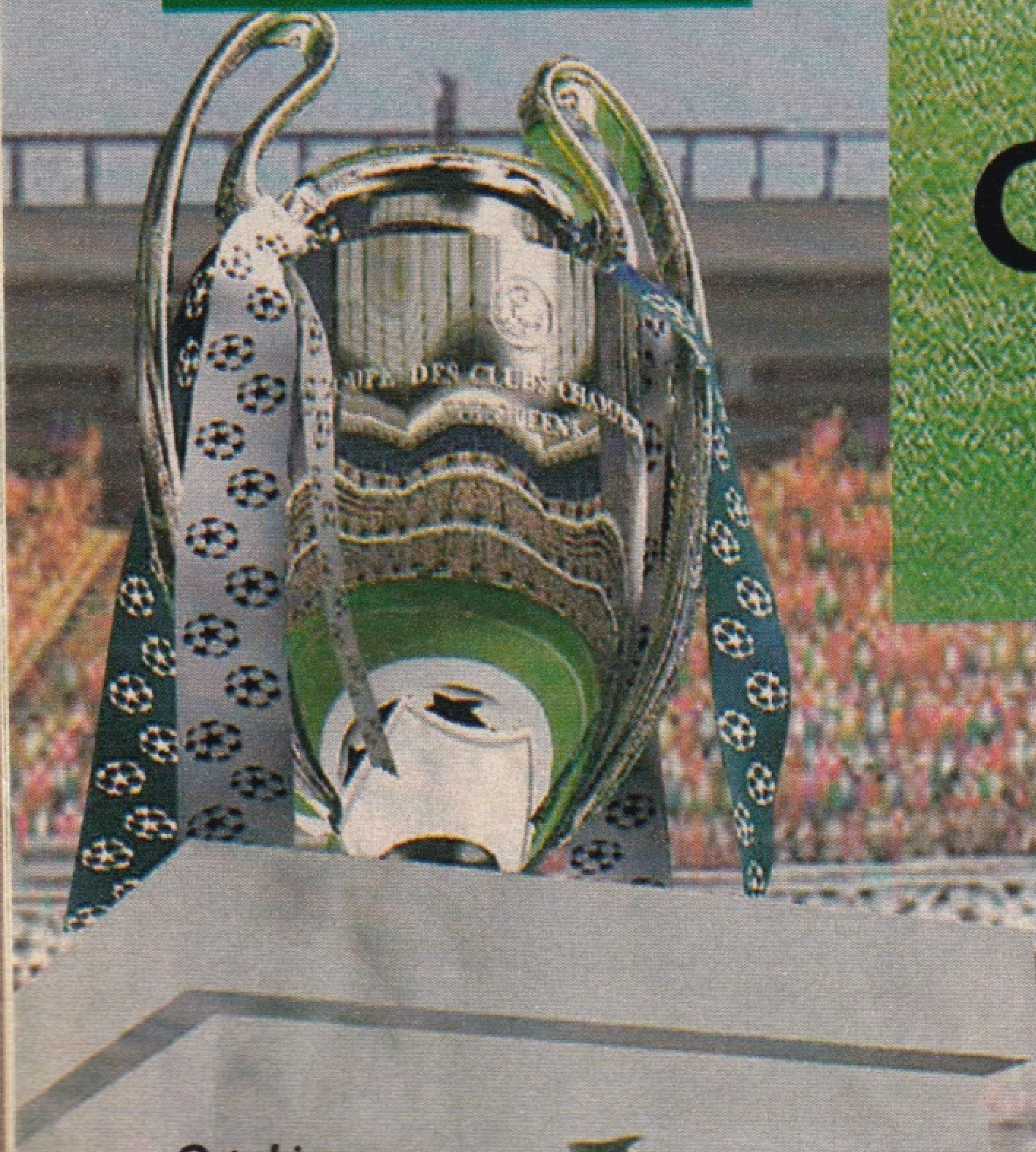
Tekst: Jacek L. Komuda

Olśniewające dryblingi, porywające akcje zespołowe, parady bramkarzy, gole najwyższej klasy – z tymi przyjemnościami kojarzy się piłka nożna. Czy jednak podobnych wrażeń dostarcza UEFA: CL99/00?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1999/2000



Ostra gra na oczach tysięcy kibiców, za chwilę rozlegną się gwizdy



O takim pucharze marzy każdy trener



Do bramki daleko, a przeciwnicy zbierają siły



Tak jak w każdym meczu, są chwile, gdy nic się nie dzieje



Klasyczny rzut karny. Kibice wstrzymują oddech...



Szybkie podanie i dalej na bramkę przeciwnika!



Dynamiczna akcja podbramkowa...



Jeszcze tylko chwila i zaraz będzie gooool!

Początki zabawy są bardzo miłe. Kiedy uruchomisz grę, przywita cię efektowne intro. Niestety, razem z elegancko zaprojektowanym menu pojawia się pierwsza niemiła niespodzianka. Nie możesz bowiem dokonywać wyboru opcji przy pomocy myszki. Do dyspozycji gracza pozostaje więc jedynie klawiatura. **Można jednak wybierać spośród wielu typów rozgrywek.** Jeśli spróbujesz Szybkiego Meczu, przeciwnika wylosuje komputer, z kolei Turniej oferuje np. możliwość rozegrania sezonu piłkarskiego 99/00. Dodatkowo można pokusić się o stworzenie własnej ligi lub rozegranie decydujących fragmentów finałów rozgrywek z lat 68-99.

Po uporaniu się z ustawieniami, trzeba ustalić tryb rozgrywki (ACTION, lub SIMULATION). Potem musisz jeszcze wybrać jeden z 21 europejskich stadionów, na którym toczyć się będą piłkarskie zmagania. Opcje obejmują też ustalenie pory dnia (cztery możliwości) i warunków atmosferycznych (sześć rodzajów pogody!). Można też pokusić się o ustalenie długości meczy (5-90min), wyłączyć spalone i złagodzić warunki sędziowania.

Jak widać, gra oferuje dużą ilość ustawialnych parametrów. Jednak rozgrywka nie wygląda najlepiej. Kolorową i dopracowaną grafikę zobaczyć można dopiero w rozdzielczości 1024 x 768 i przy 32 milionach kolorów. Na pochwałę zasługuje natomiast wykonanie postaci piłkarzy. Bardzo ciekawym pomysłem są flesze aparatów fotograficznych, które rozbłyskują po każdym udanym zagraniu. Również same stadiony prezentują się bardzo ładnie – należy pamiętać, że są to prawdziwe obiekty sportowe, przeniesione do wirtualnego świata gry.

W UEFA niezbyt ciekawie wyglądają też animacje zawodników, wykonane przy pomocy techniki motion capture. Piłkarze poruszają się sztywno, ich zachowanie pozostawia wiele do życzenia. Kontrolowany przez gracza zawodnik reaguje szybko na polecenia, jednak pozostała dziesiątka bezładnie biega po boisku. Sterowani przez komputer piłkarze popełniają karygodne błędy. Potrafią np. odwrócić się przed lecącą piłką i nie przejąć jej. Jest źle, jeśli opisywana sytuacja przytrafi się zwykłemu piłkarzowi, a jeszcze gorzej, jeśli taka wpadka przydarzy się któremuś z bramkarzy. Taka kontrola meczu i nieprzewidywalność komputerowych zawodników jest największą wadą UEFA. Biorąc jednak pod uwagę możliwość przeprowadzenia efektownych akcji dwójkowych, grę z pierwszej piłki, zagrania głową oraz przewrotki, jak również inne podobne atrakcje – Champions Leauge zasługuje na mocną trójkę.



Strona producenta gry – doskonałe animacje, obrazki i informacje przydatne w rozwiązywaniu problemów

PC | PSX | N64 | N64 | A

UEFA CL 99/00
Akcja Podbramkowa

159 zł | Eidos / Mirage | 1-4 graczy

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM,
Zal: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3

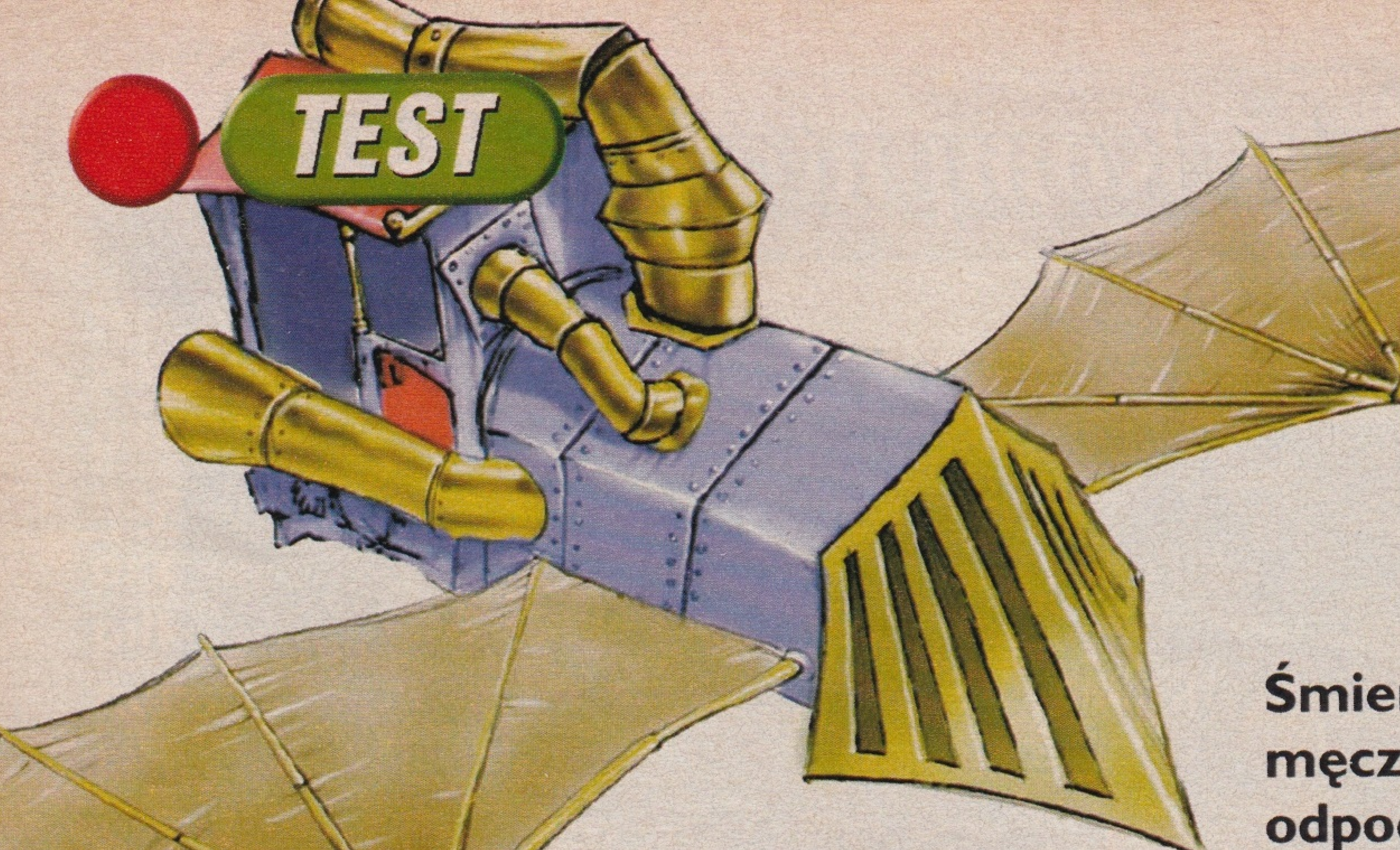
(+) Wiernie odzwierciedlone realia meczu, ładnie przedstawieni zawodnicy
(–) Niezbyt udana grafika, niska inteligencja przeciwników

Piłka nożna, która pozwoli odetchnąć od FIFY, ale w żadnym wypadku jej nie zastąpi — 3

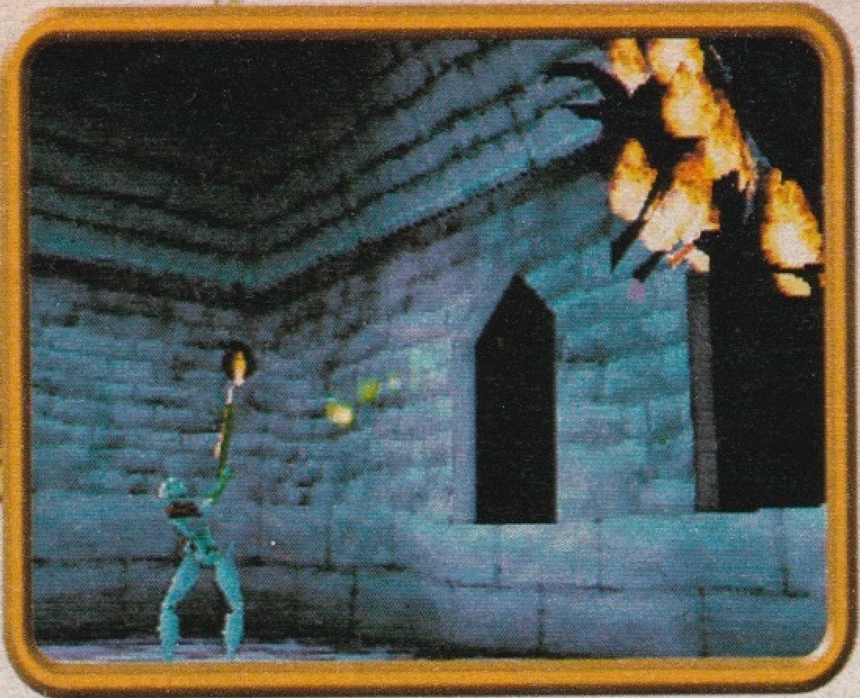
Tekst: Rafał Dziduch



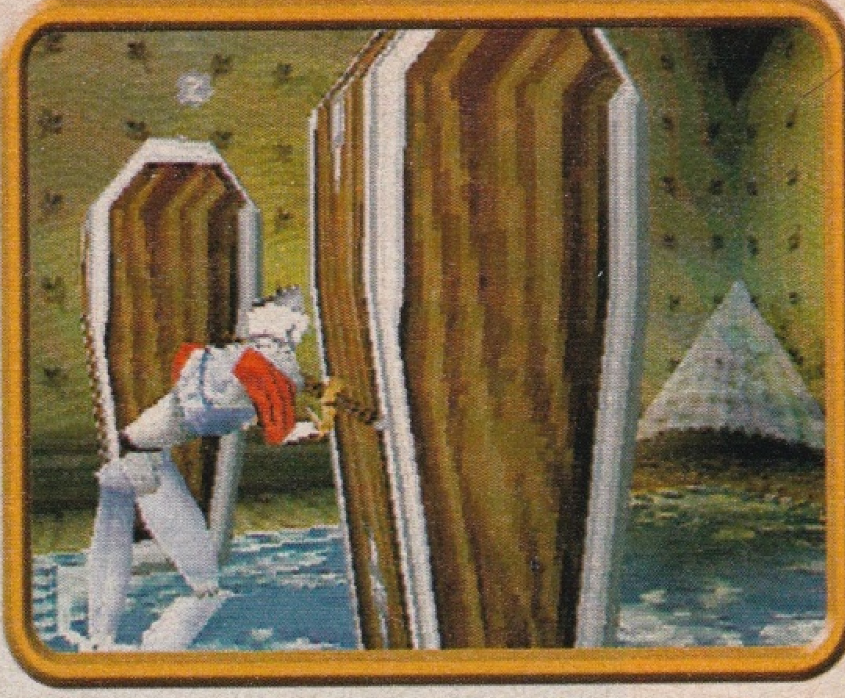
Kolekcja Klasyki Komputerowej
nowa seria 2000
Kolekcja Klasyki Komputerowej
NOWA SERIA 2000
SIM CITY 2000
SYMULATOR BUDOWY I ROZWOJU MIASTA
MAXIS
ELECTRONIC ARTS
WINDOWS® 95/98
CD-ROM
Kolekcja Klasyki Komputerowej
NOWA SERIA 2000
DUNE 2000
ODNOWIONA NA NOWE TYSIĄCLECIE... KLASYCZNA DUNE II POWRACA!
Westwood
ELECTRONIC ARTS
WINDOWS® 95/98
CD-ROM
Kolekcja Klasyki Komputerowej
NOWA SERIA 2000
SPORTS CAR GT
ELECTRONIC ARTS
WINDOWS® 95/98
CD-ROM
Kolekcja Klasyki Komputerowej
NOWA SERIA 2000
ELECTRONIC ARTS
NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT
WINDOWS® 95/98
CD-ROM
49 ZŁOTYCH
tylko gwiazdy
TEL.(022) 832-54-30
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
ZYSKUJESZ:
• OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE
• OTRZYMASZ RAZEM Z PRZESYŁKĄ EXTRA PREZENT
• PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO:
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI 49 zł



Wynalazki profesora wyglądają co najmniej ekstrawagancko



Uciekaj! Płonący smok zaraz się rozbije

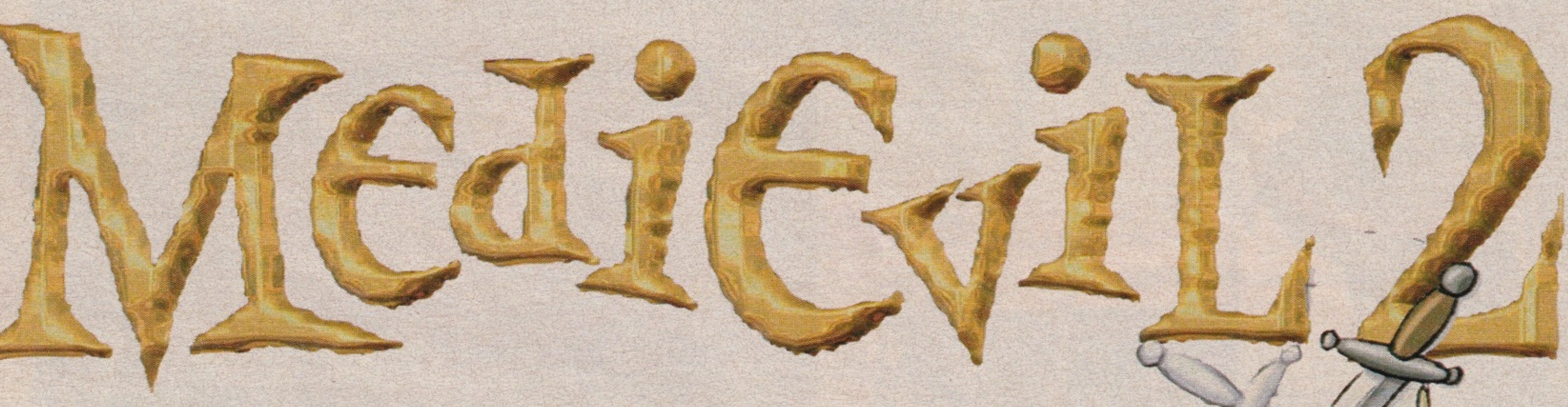


Co jest w środku – zombie, a może mumia?

Śmierć zwykle kończy męczące życie i przynosi odpoczynek. Chyba że znajdzie się szaleniec gotowy wskrzesić umarłych



Z takim mieczem nie musisz bać się nikogo



MediEvil 2

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina



Tym razem możesz korzystać z takich broni!!!

Kiedy 500 lat temu paskudny czarodziej Lord Zarok rzucał na krainę Gallowmere czar Wiecznej Ciemności i powołał w ten sposób do życia Legiony Zmarłych, nie przypuszczał, że zginie od własnej broni. Razem z całą armią martwych potworów sprowadził bowiem z Zaświatów także swojego wielkiego wroga, dzielnego i prawego rycerza Sir Dana Fortesque. Dzięki temu w MEDIEVIL Dobro wygrało ze Złem, a Dan powrócił na katafalk w Muzeum. **Niestety, w 1886 roku kolejny zły czarodziej – Lord Palethorn – odnalazł niektóre strony magicznej księgi Zaroka i ponownie rzucił czar Wiecznej Ciemności, tym razem na Londyn. Jednak całkowitą kontrolę nad Umarłymi będzie sprawował dopiero po zdobyciu reszty stron księgi.** Oczywiście musisz mu w tym przeszkodzić... Ty i Sir Dan, który kolejny raz został wezwany z Krainy Umarłych.

MEDIEVIL 2 to nie tylko nowe, większe poziomy. Dan zyskuje też dodatkowe umiejętności, np. może wspinać się oraz dostaje do dyspozycji nowe bronie, m.in. karabin maszynowy i pistolety. Oczywiście dalej możesz używać miecza czy młota.

Jednak najciekawszą innowacją jest możliwość zdejmowania głowy. Możesz użyć tej zdolności, aby np. dokładnie obejrzeć jakąś wnękę. Jeszcze ciekawsze efekty uzyskasz, jeśli umieścisz głowę na zielonej rączce – możesz wtedy kierować dwoma postaciami: bezgłowym Danem i jego czaszką. Dzięki tym zmianom gra jest bardzo wciągająca, tym bardziej, że poziomy są znacznie ciekawsze, niż w części pierwszej. Zagadek jest o wiele więcej i ukończenie każdego poziomu wymaga znacznie większego główkowania.

Minusem, który przeszkadza w zabawie, jest niedopracowany ruch kamery. Czasem ustawia się ona w taki sposób, że trudno cokolwiek zobaczyć – szczególnie przeszkadza to podczas skoków.

Pomimo tej niedogodności zabawa jest naprawdę przednia i nawet nie zauważysz, kiedy minęło te kilkanaście godzin spędzonych przed telewizorem. Jeśli podobała ci się poprzednia część albo po prostu lubisz action-adventure, to jest to gra dla ciebie.

PC	**PSX**	N64	DC	A

MediEvil 2
Kościane Action-Adventure

199 zł	Sony Poland	1 gracz

• Wykorzystuje: Memory Card

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4	5

☺ Możliwość zdejmowania głowy Dana, rozbudowane poziomy

☹ Ustawienie kamery momentami utrudnia sterowanie poczynaniami rycerza

Druga część MEDIEVIL jest o wiele lepsza od jedynki – zabawa wciąga na bardzo długo **5**



KSIĘŻNICZKA
Ale cera! Nic dziwnego, że Dan nie mógł się jej oprzeć

WINSTON
Wesoły duszek zawsze chętnie służy ci pomocą



PROFESOR HAMILTON KIFT
Tylko dzięki jego wynalazkom i pomocy uda ci się pokonać kolejnego maniaka

SIR DAN FORTESQUE
Kiedy nie musi ratować świata od zagłady, potrafi się ładnie wystroić

GŁOWA DANA
Jeśli nie możesz gdzieś się dostać, poślij tam swoją głowę. Włóczące się wszędzie zielone rączki nareszcie się na

LORD PALETHORN
To jego żądza władzy przerwała ci błogi odpoczynek

...SZYBKA POMOC



THIEF 2 - The Metal Age cz.1 S.28
Znacie już tę opowieść? No to posłuchajcie dalszej części...



NFS 2000: PORSCHE S.30
Przejedź się z nami swoim nowym Porsche!



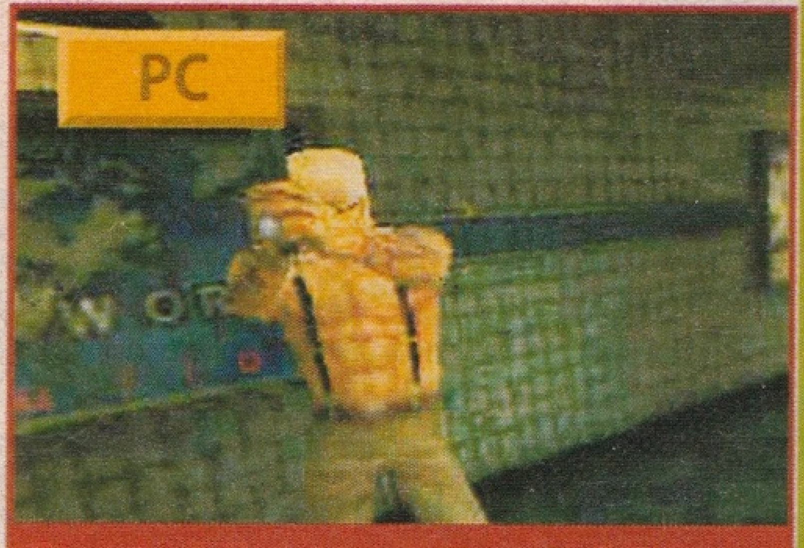
MESSIAH S.32
Ten aniołek wcale nie jest taki niewinny...

MAJESTY
S.40
Małe królestwo, wielkie problemy...





C&C: FIRESTORM CZ.1 S.36
Ostateczny pojedynek GDI kontra NOD



SOLDIER OF FORTUNE S.40
Cel: eliminacja przeciwnika...

KODY DLA PLAYSTATION

MediEvil 2

W czasie gry przytrzymaj L2 i wciśnij następujące klawisze:

← ↑ ▢ △ → ○ ↑ ▢ *

Teraz kiedy wciśniesz START, pojawi się nowe menu CHEATS. Dostępne będą następujące opcje:

COMPLETE LEVEL – kończy dany poziom
INVULNERABILITY – nieśmiertelność
CHALICE –otrzymujesz kielich
DANHAND ABILITY – wł./wył. zdejmowanie głowy
OPEN ALL LEVELS – dostęp do wszystkich poziomów
ADD HEALTH – dodaje zdrowie
ADD MONEY – dodaje pieniądze
ADD WEAPONS – dodaje bronie (użyj wiele razy)
HEAD – różnej wielkości głowy Dana

*Uwaga: kod nie działa na niektórych padach





COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN FIRESTORM





część 1

The Metal Age

Jeszcze raz możesz wcielić się w Garretta – Mistrza Złodziei. Do naszej dyspozycji jak zwykle: wytrychy, różnorodne strzały, oślepiające bomby i miny. A przed tobą? Wąska ciemna droga, która prowadzi przez piętnaście niebezpiecznych misji. Jeden błąd i po tobie. Ale w końcu Ryzyko to drugie imię Garretta!





O złodziejskim rzemiośle

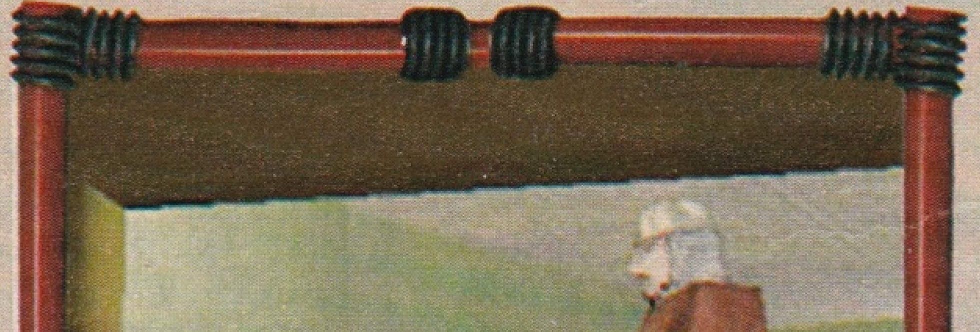
Cóż... Jeżeli grałeś w pierwszego Złodzieja, to z pewnością wiesz na czym polega ten fach. Jeśli nie, słuchaj.

Po pierwsze, żadnych konfrontacji twarzą w twarz! Poruszaj się cicho. Pozostawaj w cieniu. Niech przeciwnik nie wie o twojej obecności. Jeśli już musi dojść do walki, to ty powinieneś być stroną atakującą. I nie wyskakuj z mieczem na każdego strażnika. Jesteś złodziejem, nie wojownikiem. A jeśli już musisz, to niech Twój atak będzie dobrze zaplanowany. Obserwuj uważnie cel. Upewnij się, że przeciwnik jest sam. Atakuj w ciszy. Jeden dobrze wymierzony cios powinien załatwić sprawę. Staraj się jednak unikać walki. Rada: aby chodzić się ciszej, musisz kucnąć i poruszać się tuż przy ziemi. Światło odbija się od ostrza twojego miecza – łatwiej Cię zauważyć. Nie poruszaj też wyciągniętą bronią, gdy nie ma takiej potrzeby. Strzelanie z łuku również nie jest takie proste, jak by się wydawało. Ta broń ma określony zasięg. Po przeleceniu kilkunastu metrów strzały obniżają swój lot. Dlatego też jeśli chcesz trafić w coś odległego, musisz mierzyć trochę powyżej celu. No dobrze, dosyć gadania, czas ruszać.

Wszystkie misje opisane są na poziomie Normal. Możesz oczywiście bawić się w Hard czy Ekspert. W końcu to ty jesteś specjalistą w złodziejskim fachu.

Misja 1: Uwolnić Jenivere

Twoim celem jest pomóc Basso w uwolnieniu jego ukochanej. Misja nie powinna sprawić ci kłopotu, zwłaszcza, że masz doskonały plan budynku z oznaczoną drogąc po której masz się poruszać. Wystarczy zejść do piwnic i po cichu ogłuszyć patrolujących korytarze strażników. Nie biegnij tylko od razu do pokoju Jenivere. Za magazynem jest oświetlona nisza, a w niej strażnik. Jeśli cię dostrzeże, koniec zabawy. Aby ominąć wartownika, udaj się do kuchni. Uważaj na służącego i skieruj się do małej windy. Musisz się do niej wgramolić i uruchomić dźwignię. Winda zabierze cię na pierwsze piętro. Wyjrzyj ostrożnie... Przez okienko możesz zabrać trochę złota i klucz, który strażnik ma przy pasku. Teraz wróć windą do kuchni, która poprzez mały składzik łączy się z korytarzem. Patroluje go samotny łucznik. Musisz bardzo uważać przy ogłuszaniu go. Biedaczyna może paść trupem od silnego ciosu pałką. Drzwi do pokoju Jenivere są oczywiście zamknięte, a twoje wytrychy nie zdadzą się na nic. Nie martw się jednak, bo to już sprawa Basso. Gdy już oczyściłeś dolne korytarze z wartowników i zgasiłeś pochodnie, możesz wyjść na zewnątrz i dać sygnał Basso (użyj w tym celu gwizdka). Możesz również przygotować dla niego inną drogę wejścia do posiadłości (przez frontową bramę). Nie jest to jednak łatwe zadanie i nic na nim nie zyskujesz oprócz satysfakcji. Jeśli decydujesz się na ten wariant, musisz ogłuszyć strażników który pilnują frontowego ogrodu i drzwi. Wejdź na pierwsze piętro, otwórz drzwi i sprowokuj wartowników do ruszenia za tobą. Oślep ich bombą błyskową i zdziel po głowach. Następnie otwórz furtkę.



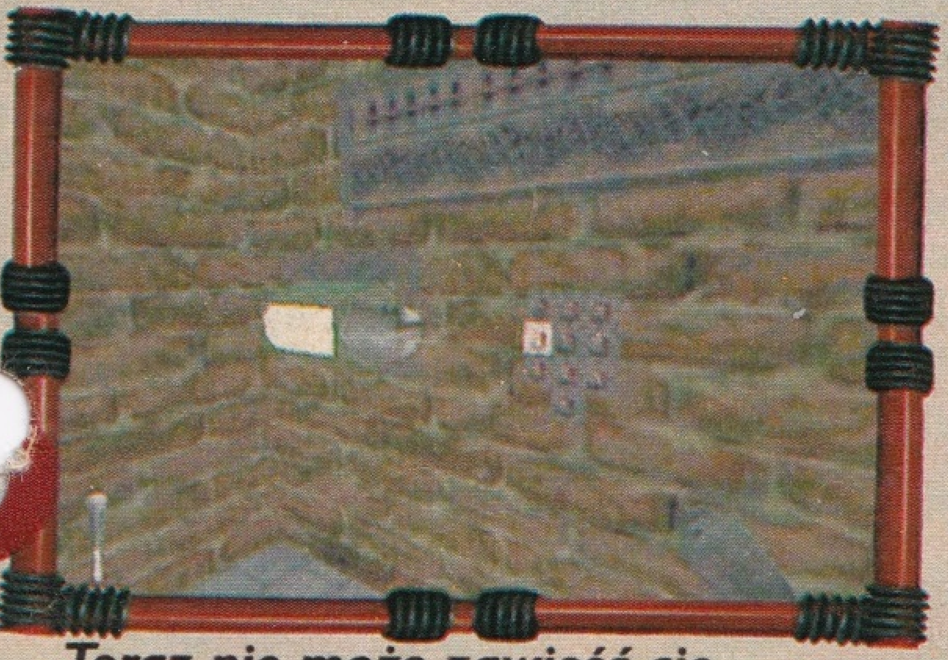
Szybko wychyl się z okienka, a klucz jest twój

Na tym etapie można zakończyć misję. Ale skoro już jesteś w pałacu bogatych ludzi... Wielka sala kominkowa łączy dwa skrzydła dworu. Oczywiście oba są pilnowane przez straże. Jeśli szukasz złota, nie pozostaje ci nic innego jak przeszukać wszystkie pomieszczenia. Nie musisz tu stosować żadnej specjalnej taktyki. Po porstu gaś pochodnie, pojedynczo ogłuszaj strażników.

UWAGA! Czasem zdarza się, że Basso nie odpowiada na sygnał. Musisz wyjść do niego, a okaże się, że biedaczek jest zamknięty w pomieszczeniu na zewnątrz pałacu. Otwórz mu drzwi i użyj gwizdka. Teraz, kiedy ma wolną drogę, bez wahania pobiegnie do swej ukochanej.

Misja 2 Załadunek i odbiór

Nie ma co ukrywać, twoja kondycja finansowa jest bardzo kiepska. Aby przeżyć do pierwszego, musisz zwędzić co nieco z doków. Plan polega na tym, żeby pewną paczkę należącą do Gilver's Export Company zaadresować do siebie samego. Przy okazji można „zwiedzić" pozostałe magazyny. W każdym można znaleźć coś ciekawego. A jak dostać się do magazynu? Jest kilka dróg. Najlepiej użyć drzwi od wewnętrznego dziedzińca po południowej stronie



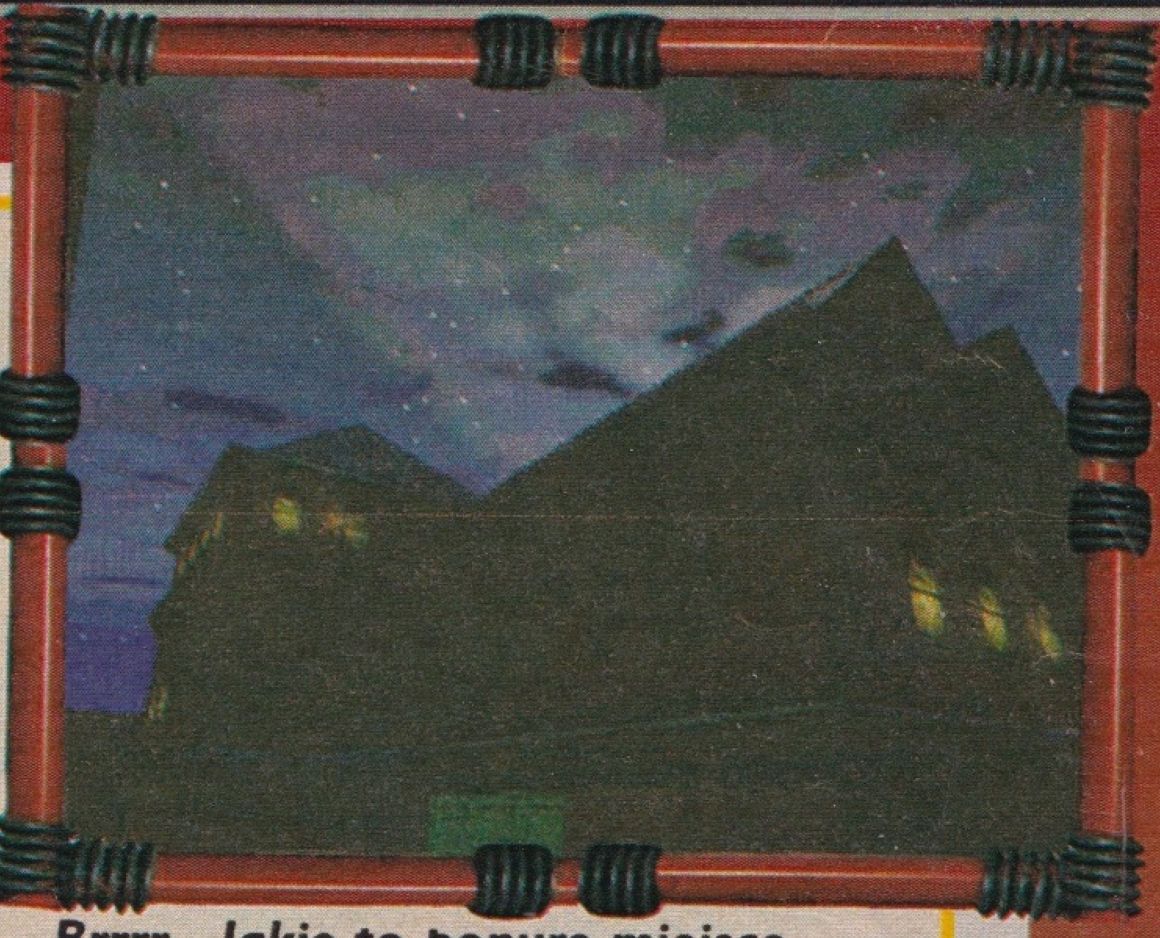
Teraz nie może zawieść cię instynkt kasiarza

budynku. Uliczkę i dziedziniec patroluje jeden strażnik oraz dwóch łuczników. Przy drzwiach zastaniesz także parę robotników portowych. Ogłusz nadchodzącego łucznika i zrób to samo z drugim, potem zakradnij się do mężczyzny przy drzwiach. Do magazynu A możesz dostać się również po drabinie, prowadzącej na metalową kładkę (zachodnia ściana budynku). Jest tylko jeden problem. Drabina jest nieco za wysoko, żeby do niej doskoczyć. Musisz zakraść się na plac pomiędzy magazynami i oczyścić teren ze strażników. Następnie weź jedną ze skrzynek. Wskocz na paczkę, z niej na drabinę i dostaniesz się na piętro magazynu.



Jak otworzyć poszczególne składy? Jedyna droga do środka to otwarcie wielkich wrót. Zauważ, że każdy skład jest oznaczony czterocyfrowym numerem. Zapisz wszystkie te liczby, będzie to bardzo pomocne. Musisz dostać się do jednej z dyspozytorni. Tam wybierz numer magazynu, który cię interesuje. Po wpisaniu kodu drzwi otworzą się automatycznie. Nie zapomnij później sforsować wytrychami małych czerwonych drzwi. Dzięki temu, nawet kiedy bramy zamkną się automatycznie, będziesz miał otwartą drogę do środka. Uwaga – w jednym z magazynów są gigantyczne pająki! Zakończysz misję po włamaniu się do małego pomieszczenia w południowo-zachodnim rogu magazynu A. Znajdziesz kartę adresową, którą należy przyczepić do paczki znajdującej się w magazynie Gilvera.

Magazyn B to ciekawe miejsce. Nie jesteś jedynym włamywaczem tej nocy! Trwa tu właśnie pewna nielegalna transakcja. Jak najlepiej wyeliminować konkurencję? Do magazynu B dostań się metalową kładką, która łączy go z halą A. Zejdź na parter i rozpraw się z bandytami. Potem wskocz do wody. Opłyń statek i po drabinie wejdź na pokład. Ogłusz wartownika. Dokładnie przeszukaj kajutę kapitana. Uważaj przy przeszukiwaniu schowka na górnym pokładzie (pająki). Jeśli paskudztwa zaczną cię gonić, wskocz do wody i sprowokuj je, żeby ruszyły za tobą. Pająki utoną. Kiedy załatwisz wszystkie sprawy w dokach wróć na piramidę skrzynek na której byłeś na początku.



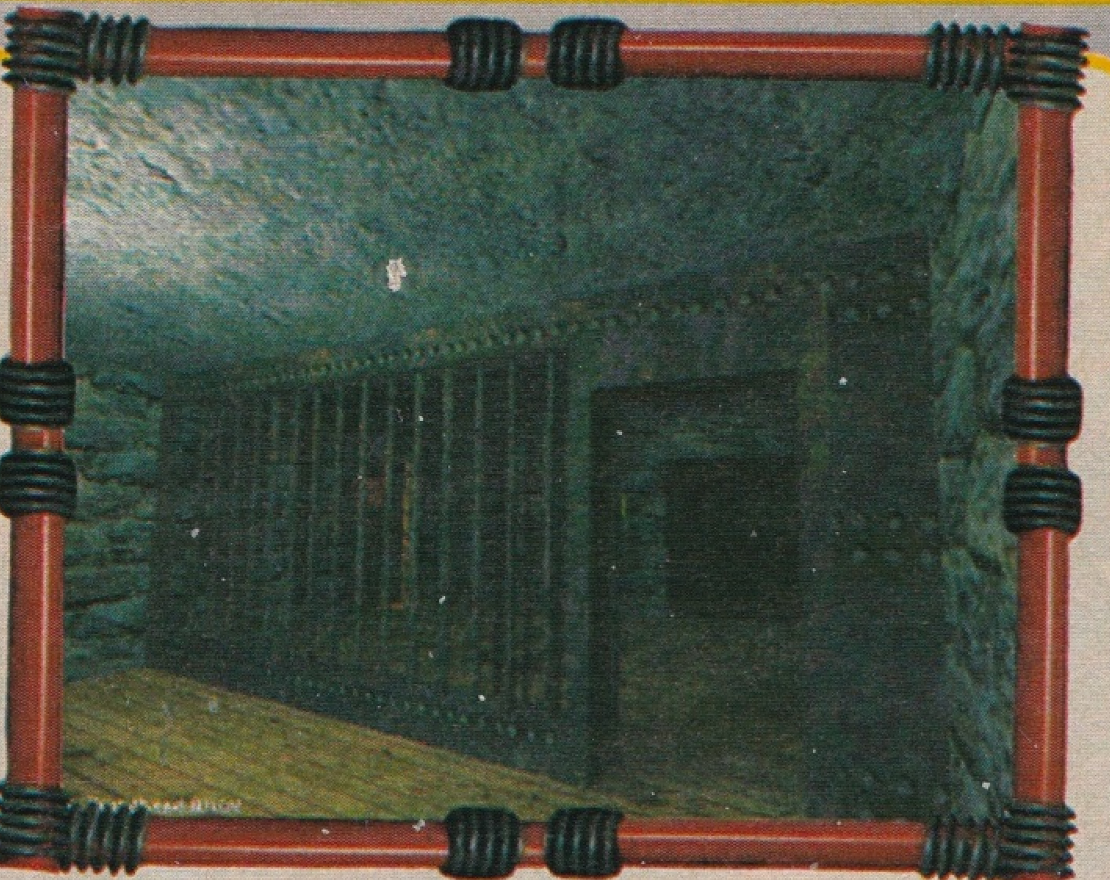
Brrrr... Jakie to ponure miejsce. Może w środku jest przyjemniej?



Misja 3 Wrobić Hagena

Oto ryzykowne zadanie. Udajesz się prosto w paszczę smoka – do głównej siedziby Straży Miejskiej. Twoim celem jest pogrążyć porucznika Hagena, który dał się we znaki kilku osobom w mieście. Plan polega na tym, aby wykraść z sejfu szkatułkę z kosztownościami i schować ją w gabinecie Hagena. Aby podejrzenie padło na porucznika, musisz w sejfie zostawić jakąś jego osobistą rzecz.

Do kwatery straży możesz dostać się kanałami. Wejście do nich znajduje się w budynku na wprost centralnej bramy komisariatu. Droga pod wodą jest długa, więc co jakiś czas musisz nabierać powietrza. Tunel zaprowadzi cię do podziemi kwatery Straży Miejskiej. Tutaj musisz uważać. Jeśli wyeliminujesz więcej niż pięciu strażników, reszta zorientuje się, że w jesteś w budynku i misja zakończy się klęską.



Ostrożnie zaglądamy za kratę. A nuż ktoś czai się w ciemności

W podziemiach znajduje się więzienie i izba tortur. Ani w jednym, ani w drugim miejscu nie znajdziesz nic ciekawego. Za to przez maszynownię możesz dostać się na górę. Podczas eksploracji budynku zajrzyj na strzelnicę. W centralnym punkcie jednej z tarcz umieszczono przycisk otwierający tajne wejście do zbrojowni. Kiedy uzupełnisz ekwipunek, możesz ruszyć dalej. W pokoju pani porucznik Mosley odnajdziesz klucz. Z biura Hagena zabierz jego chusteczkę. Kiedy będziesz w sali treningowej, wystrzel w sufit strzałę z liną. Wejdź na galeryjkę. Odnajdziesz tam sekretne przejście. W budynku jest ich kilka, jedno otworzysz za pomocą dźwigni zamocowanej w kominku, drugie uruchamia książka w bibliotece. W sekretnym archiwum odnajdziesz list z kodem otwierającym sejf – 4026. Przed okradzeniem sejfu nie zapomnij wyłączyć kamer. Kiedy będziesz już w środku, weź szkatułkę i upuść chusteczkę Hagena (musisz użyć funkcji upuszczanie przedmiotu). Wróć do biura porucznika i zostaw tam kasetkę. Teraz pozostaje tylko uciec i misja będzie zakończona (jeśli uciekasz przez główne drzwi, nie zapomnij o umieszczonych tam kamerach i wyrzutniach bomb).



Komenda Straży – taką przeszkodę łatwiej przeskoczyć niż obejść...

Misja 4 Zasadzka!

No cóż, włamanie do głównej komendy Straży Miejskiej nie mogło ci ujść na sucho. Zostałeś zdradzony i musisz uciekać. A na mieście strażnicy przeprowadzają obławę. Musisz dostać się do swojego domu, zabrać ze schowka zabawki i uciec za bramę Shalebridge. A oto kilka rad. Trzymaj się cienia i nasłuchuj. Zanim zdecydujesz się zaatakować strażnika, przyjrzyj mu się uważnie. Niektórzy mają przytroczone do pasów eliksiry. Ukradnij je, póki strażnik trzyma się na nogach, bo kiedy upadnie będzie już za późno – eliksir się stłucze. Poruszając się po mieście spoglądaj na kompas, żeby uniknąć zabłądzenia w jakiś ślepych zaułkach. Przy okazji nie omieszkaj sprawdzić mijanych drzwi. Niektóre można otworzyć. Budynki stanowią dobrą kryjówkę, czasem można znaleźć w nich coś użytecznego, albo po prostu skrócić sobie drogę. Zanim wejdziesz do swojego domu, obejdź go dookoła. Możesz dostać się do środka po drewnianej platformie. Dzięki temu uda ci się ominąć strażnika pilnującego budynku. Kiedy zabierzesz swoje rzeczy, udaj się do bramy Shalbridge. W przypadku poważnych kłopotów wskocz do wody. Płynąc, nie musisz obawiać się strażników. Żaden z nich nie umie pływać. Kiedy musisz walczyć z jednym z nich, spróbuj wepchnąć go do kanału. Jest szansa, że szybko utonie. Gdy tylko znajdziesz się za bramą, misja będzie zakończona.



Ludzie szeryfa czają się wszędzie. Nie jesteś bezpieczny nawet w miejskim szalecie

Tekst: Maciej Jurewicz

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000



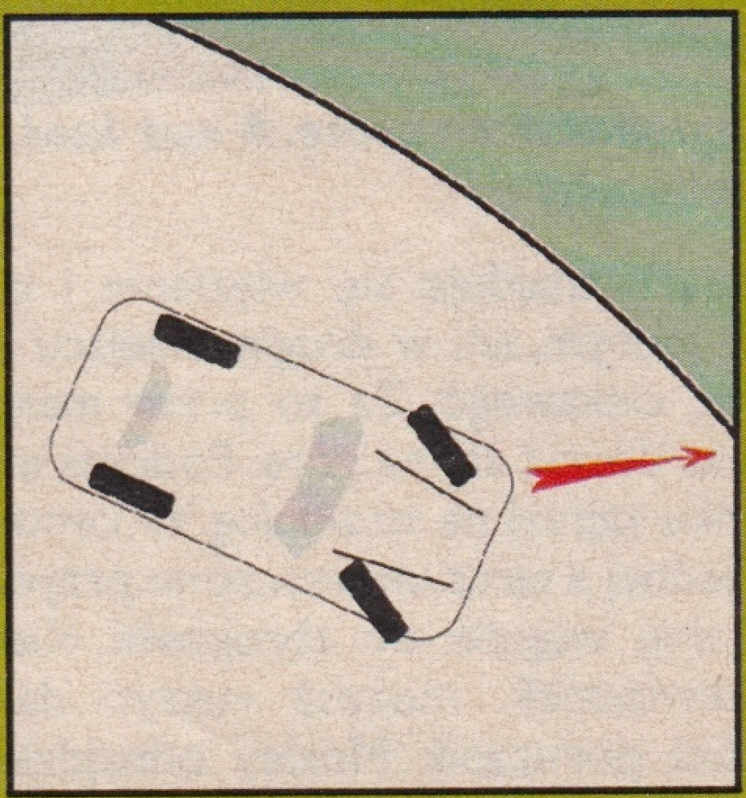
Przejażdżka Porsche? Proszę bardzo! Nie będzie to jednak zwykła przejażdżka, ale ciężka praca. Dzisiejszy kurs podzielony jest na trzy części: technika jazdy, ustawienia samochodu, strategia kupowania samochodów i części

TECHNIKA JAZDY

Po pierwsze zapomnij o tym, czego uczą na kursach nauki jazdy. W NFS nie obowiązują żadne reguły, poza jedną: musisz dojechać do mety jako pierwszy. Od samego początku największy nacisk musisz położyć na jak najszybsze pokonywanie zakrętów i kontrolowanie poślizgów. Szkolenie rozpocznij od kursu na kierowcę fabrycznego. Stopniowo będziesz mógł poznawać tajniki coraz trudniejszych manewrów i na bieżąco sprawdzać swoje postępy. Kolejne stopnie wtajemniczenia osiągniesz, biorąc udział w wyścigach w trybie pojedynczego gracza. Jest to darmowy trening. Darmowy, bo uszkodzenia, które odniesie samochód w trakcie tego wyścigu, nie obciążą twojej kieszeni.

Podsterowność

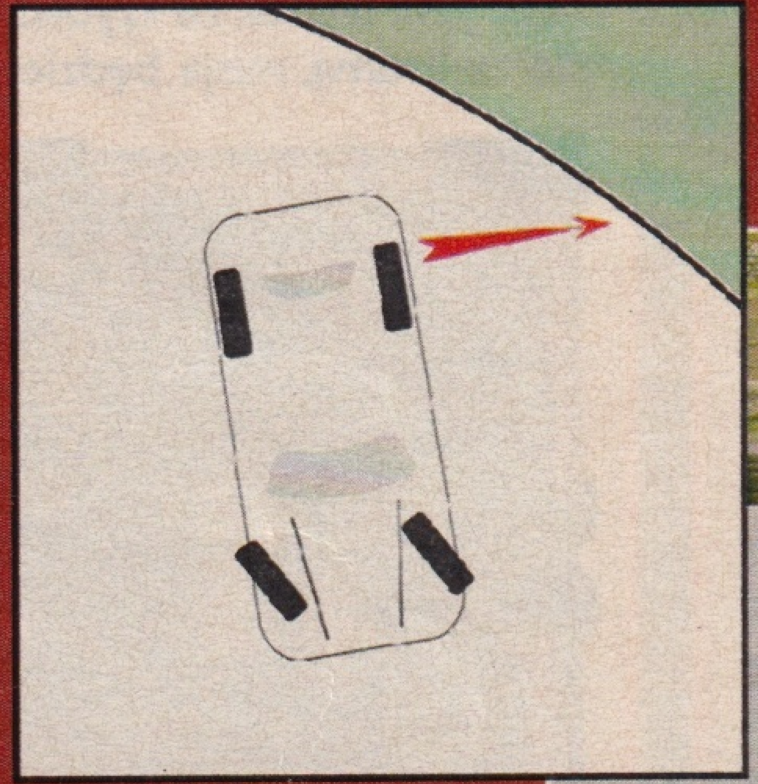
Z podsterownością będziesz miał do czynienia wtedy, gdy przednie koła wozu stracą przyczepność i przód zacznie ściągać w stronę zewnętrznej krawędzi zakrętu. Poczujesz wtedy, że ustawienie kół nie ma wpływu na kierunek jazdy. Podsterowność zazwyczaj jest wynikiem zbyt szybkiego wejścia w zakręt. Aby wyciągnąć samochód z opresji, zdejmij nogę z gazu. Jeśli to nie pomoże, delikatnie przyhamuj, ale tylko na tyle, żeby odzyskać sterowność.

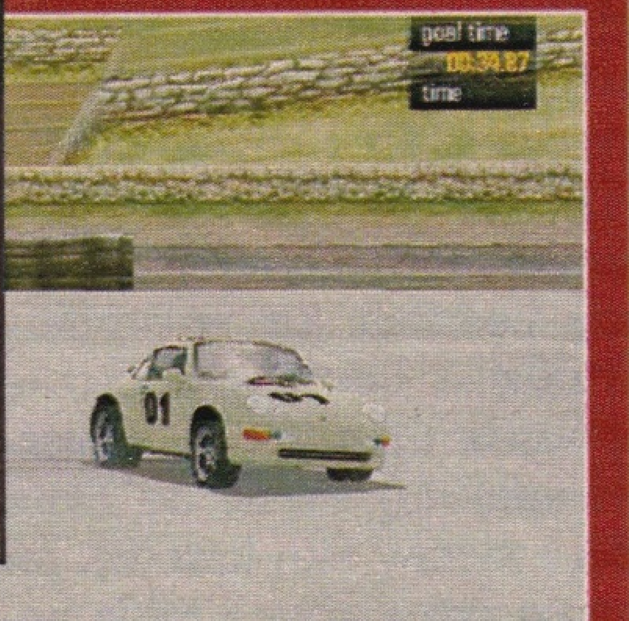




Nadsterowność

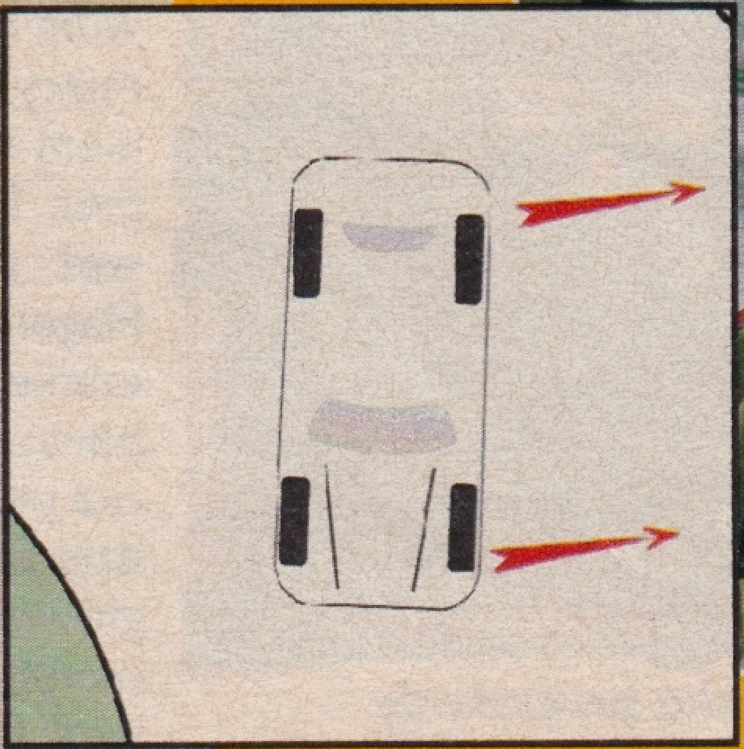
Nadsterowność oznacza utratę przyczepności przez tylne koła samochodu: tył pojazdu zaczyna ściągać w stronę zewnętrznej krawędzi zakrętu. Występuje najczęściej wtedy, gdy pokonując łuk, zbyt mocno wciśniesz pedał gazu. Temu zjawisku można przeciwdziałać na dwa sposoby. Po pierwsze: zdejmij nogę z gazu, tylne koła mogą wtedy odzyskać przyczepność. Po drugie: skręć delikatnie kierownicę w kierunku przeciwnym do kierunku zakrętu. Wydaje się nielogiczne, ale działa.

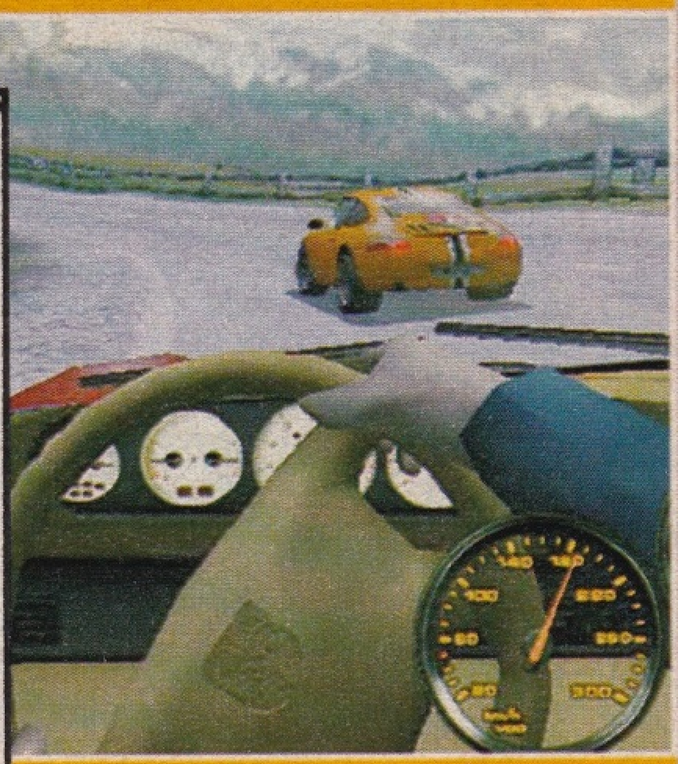




Kontrolowany poślizg

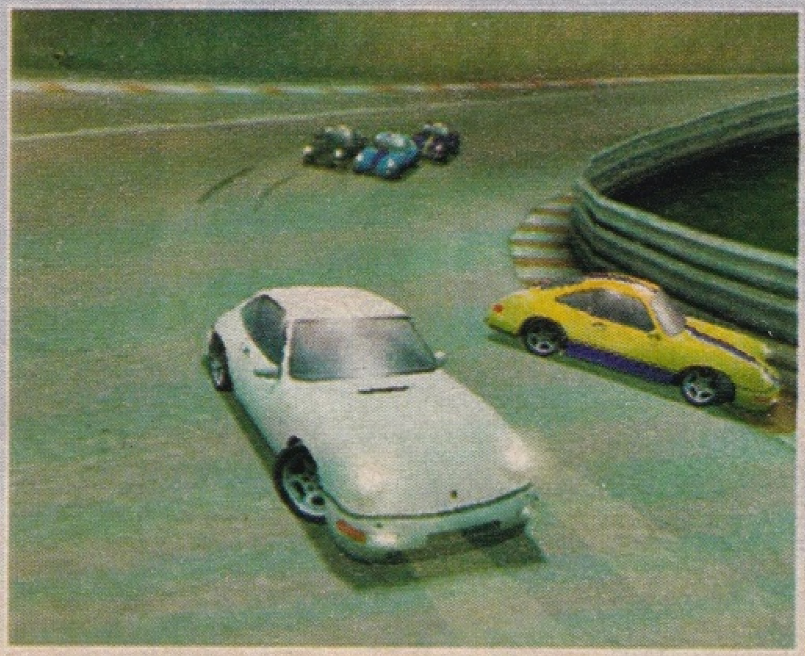
Jest to idealna sytuacja. Oś przednia i tylna równolegle przesuwają się w stronę zewnętrznej krawędzi zakrętu. Jeśli, wchodząc w zakręt, odpowiednio ustawisz auto i nie przesadzisz z prędkością, powinieneś z niego wyjść przy zewnętrznej krawędzi, minimalnie tylko zwalniając. Jest to manewr trudny i ryzykowny, ale pozwala najszybciej pokonywać zakręty.





USTAWIENIA SAMOCHODU

Dobrze przygotowany samochód to połowa sukcesu. W ustawieniach zawieszenia możesz zmieniać cztery parametry: wysokość (ride height), sztywność (stiffness), skok (travel) i kąt skrętu kół (toe in).



Zmiana wysokości zawieszenia wpływa na siłę docisku auta do nawierzchni toru (przyczepność), bez wpływu na jego właściwości aerodynamiczne (współczynnik oporu powietrza). Obniżając zawieszenie, zwiększysz przyczepność przy dużych prędkościach, ale samochód stanie się mniej stabilny na nierównościach i zakrętach.



Usztywniając amortyzatory, zwiększysz precyzję kierowania samochodem, za to będzie on bar-



dziej czuły na nierówności na zakrętach. Pojawi się też tendencja do wpadania w poślizg. Miękkie zawieszenie o większym skoku podniesie stabilność wozu na zakrętach oraz wyboistych odcinkach toru. Skok zawieszenia decyduje o zdolności do tłumienia nierów-



ności i przechyłów na zakrętach. Przy bardzo obniżonym zawieszeniu konieczne może się okazać jego usztywnienie i zmniejszenie skoku. Regulacja kąta skrętu kół przednich zwiększa albo osłabia reakcję samochodu na ruchy kierownicy. Generalnie kąt skrętu najlepiej zwiększyć przed wyścigami na bardzo krętych torach, łatwiej będzie pokonywać ciasne zakręty. Na torach szybkich, gdzie dominują długie, proste odcinki toru, a zakręty są łagodniejsze – powinieneś zmniejszyć kąt skrętu kół. Auto bę-



dzie wtedy stabilniejsze, zmniejszy się nieco jego skłonność do wpadania w poślizg podczas pokonywania łuków przy większych prędkościach, a reakcje na ruchy kierownicą staną się spokojniejsze.





Modyfikując ustawienia hamulców, zmienisz rozkład siły hamowania pomiędzy przednimi a tylnymi kołami. Oznacza to zmianę charakterystyki samochodu z neutralnej na nadsterowną lub podsterowną. Dla przykładu, jeśli przeszkadza ci podsterowność twojego auta podczas hamowania, wystarczy, że zwiększysz siłę hamowania tylnych kół, aby samochód zaczął zachowywać się bardziej stabilnie.



Zwiększenie siły docisku poprawi stabilność samochodu na zakrętach, ale zmniejszy jego maksymalną prędkość.





W wyścigach możesz także potrenować akrobacje...

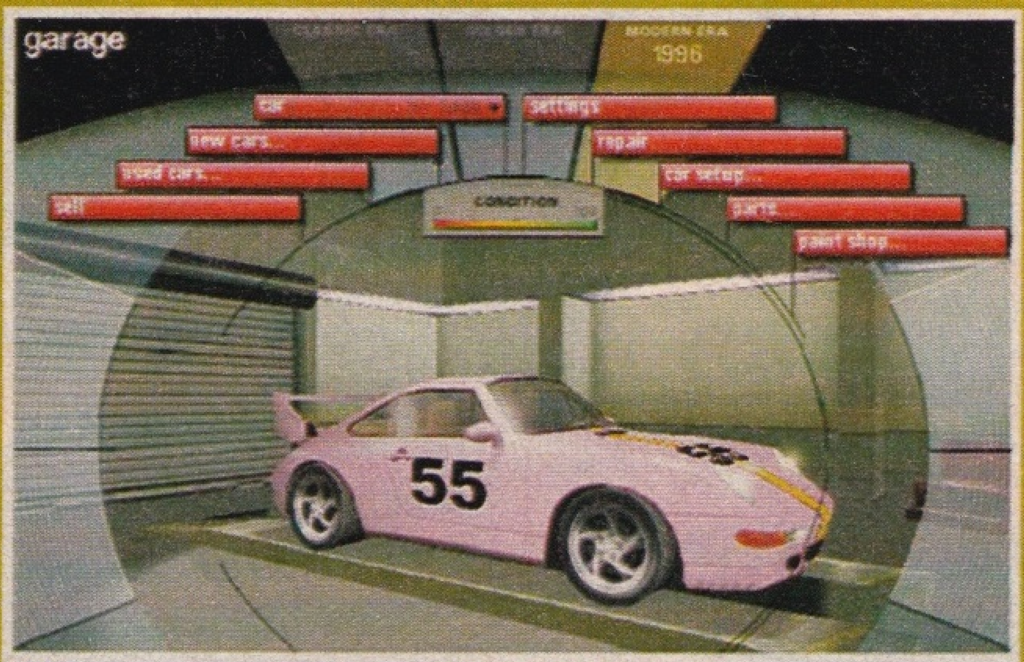


...jednak jeśli nie nauczysz się spadać na cztery koła, to tylko zniszczysz wóz

CZĘŚCI I SAMOCHODY

Aby zwiększyć swoje szanse w walce z komputerowymi kierowcami, powinieneś inwestować zarobione pieniądze w podnoszenie standardu swoich samochodów. Jeśli będzie cię na to stać, kupuj wszystko, co podniesie moc silnika lub poprawi sterowność auta. Jeżeli twoje fundusze będą ograniczone, zakupów dokonuj stopniowo. Najlepiej zacznij od rozbudowy zawieszenia i hamulców. Potem dopiero zainwestuj w podniesienie mocy silnika. Ostatnim etapem powinny być elementy zmniejszające masę nadwozia. W ten sposób łatwiej i mniejszym kosztem nauczysz się panować nad swoim pojazdem (pamiętaj, że szybszym autem kieruje się trudniej).

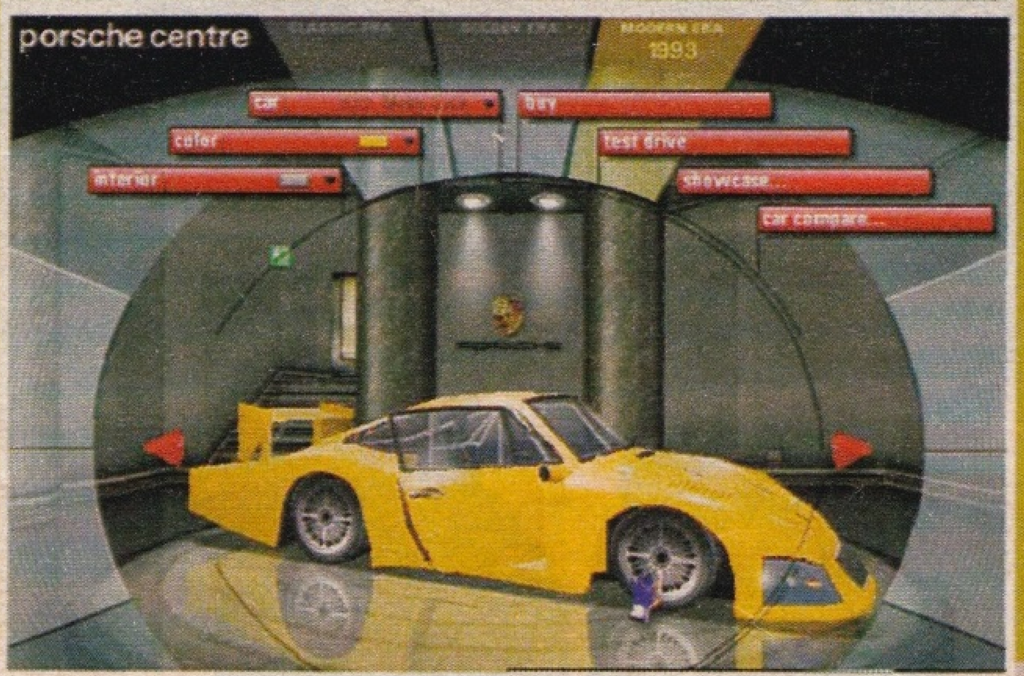
Zakup samochodu to już całkiem inna sprawa. Z jednej strony jest to lokata kapitału. Z czasem auta zyskują na wartości, szczególnie te historyczne. Z drugiej strony – posiadanie kilku samochodów daje możliwość wzięcia udziału w większej liczbie wyścigów i zarobienia większej gotówki.



Cóż za gustowny róż – jak zobaczą cię przeciwnicy, to natychmiast uciekną z toru



Hurra! Kabriolet! Tylko uważaj, żeby pęd wiatru nie zerwał ci peruki



Taka maszyna nie zagwarantuje ci wygranej, ale na pewno przyciągnie wzrok przeciwników...

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

MESSIAH

Oto garść porad dla wszystkich miłośników małego cherubina Boba. Ukończenie MESSIAHA nie jest proste, jesteśmy jednak pewni, że z pomocą CLICKA uda wam się pokonać agentów Zła...



Jeśli wcielisz się w Boba, zwiedzisz ładny kawałek świata, a zwłaszcza kanały ściekowe, brudne przedmieścia i fabryki...

Port załadunkowy 1

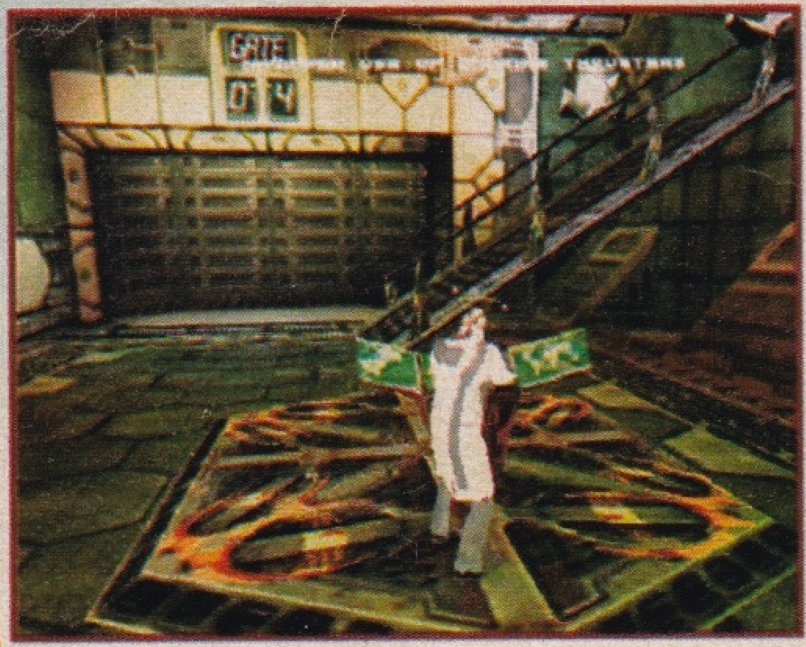
Grę zaczynasz przebywając w ciele policjanta. Najpierw musisz wejść na górę po rampie i przyłożyć dłoń do skrzynki. W ten sposób będziesz miał wolną drogę do drzwi. Przejdź przez nie i idź w lewo do pokoju, w którym są dwaj naukowcy. Otwórz drzwi prowadzące do pomieszczenia, w którym zaczynałeś grę. Wróć tam i wyjdź z ciała policjanta. Szybko otwórz drzwi do pokoju z naukowcami i wejdź w jednego z nich. Idź na drugie piętro. Otwórz drzwi do pomieszczenia, gdzie stoi naukowiec i przełącz panel. Potem zejdź na dół, zastąp na chwilę swego kolegę przy konsolecie, następnie otwórz wielkie drzwi na wprost.



Alarm 2

Włączy się alarm, a przez drzwi wpadną policjanci, którzy zabiją drugiego naukowca. Ty spokojnie możesz przejść przez śluzę.

Teraz wskocz na skrzynki po prawej stronie, przeskocz ponad laserowym płotem i wejdź na schody. Idź do niewielkiej balustrady i przeskocz przez nią, ale tak, aby upaść pod ścianą z lewej strony.



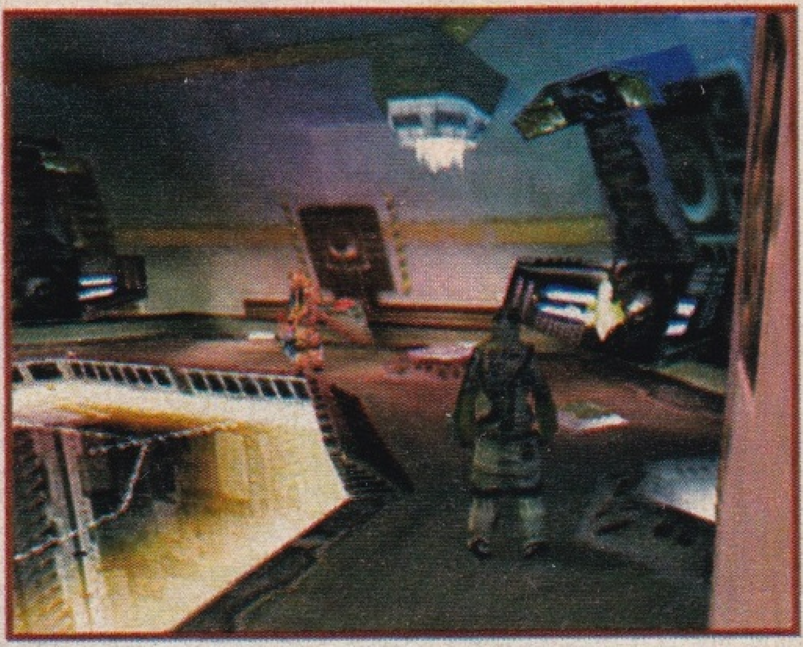
Wentylatory 3

Wyjdź z ciała i wdrap się na górę. Kiedy będziesz na szczycie, zauważysz sąsiednie pomieszczenie i trzy wentylatory przy ścianach. Musisz ostrożnie sfrunąć na dół i ustawić przy pomocy dźwigni platformy z wiatrakami – kolejno na dole, pośrodku i przy suficie. Przeskakując z wentylatora na wentylator, dostań się do pokoju kontrolnego na samej górze pomieszczenia. Natychmiast wejdź w ciało robotnika w antyradiacyjnym ubraniu.



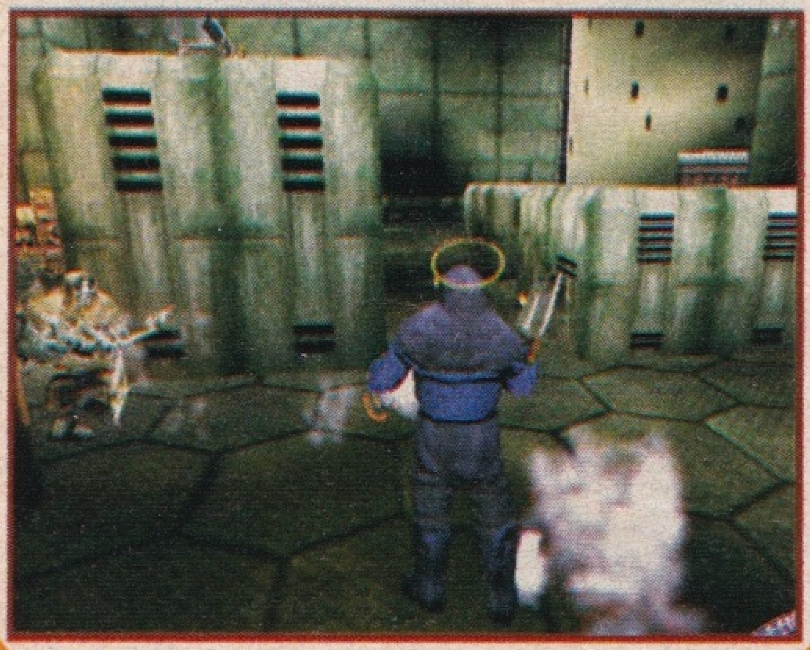
W ciele spawacza 4

Twoje przybycie wywoła alarm. Musisz więc kolejno włączyć wszystkie konsole (nie ruszaj czerwonego przycisku!). Następnie zjedź na dół. Znajdź pomieszczenie, w którym znajduje się spawacz, dwóch policjantów i dowódca.



Wejdź w ciało spawacza, a potem w dowódcy. Otwórz drzwi nr 3 i wróć do pomieszczenia, w którym zaczynałeś grę. Tam otwórz główne drzwi (nr 2). Natychmiast zostaniesz zaatakowany przez Chotów. Musisz stoczyć z nimi walkę i często przesiadać się z ciała w ciało. Jeśli zostaniesz sam na placu boju,

podnieś bazookę i idź dalej, przez wrota nr 1. W ten sposób znajdziesz się w Old Town, czyli Starym Mieście.

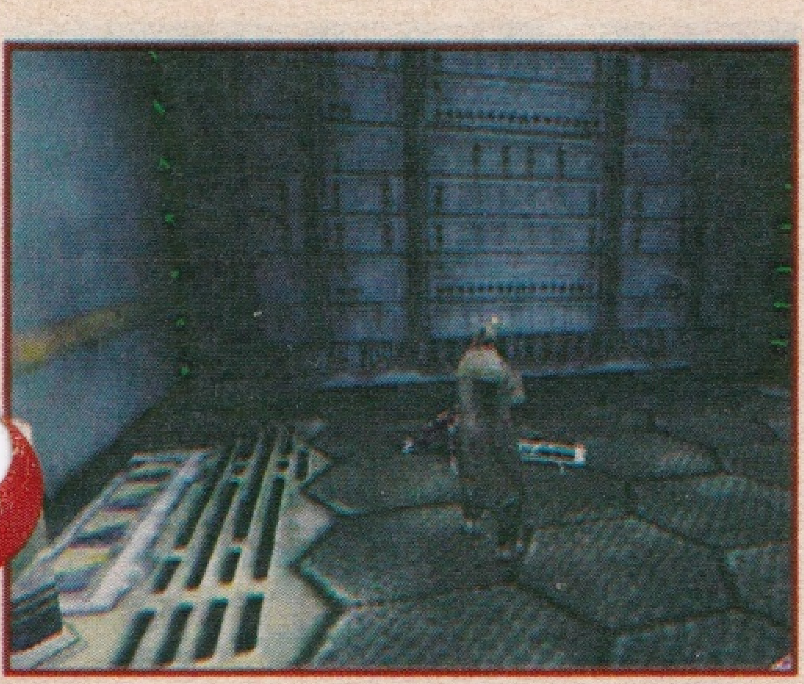


Stare Miasto 4

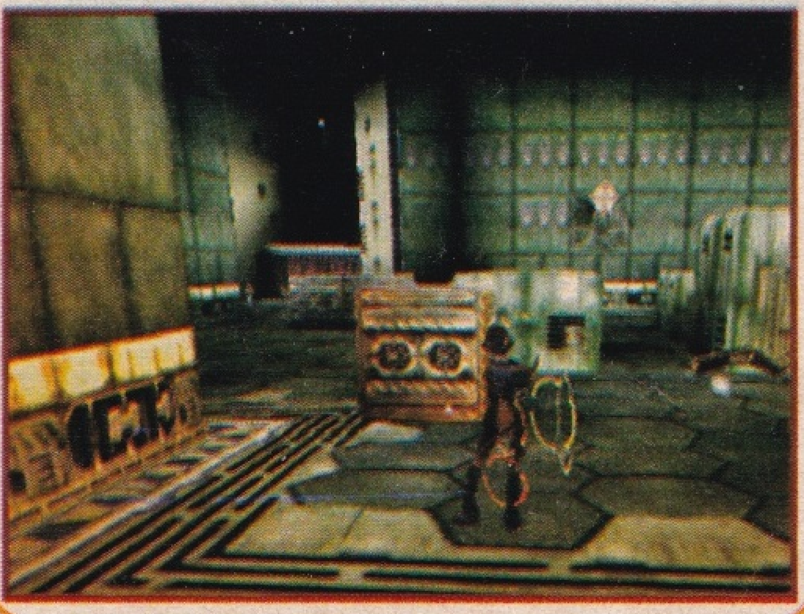
Po wejściu do Old Town idź w lewo. Zabij dwóch policjantów ukrytych za tarczami i dwóch innych, stojących na schodach, za laserowym płotem. Jeśli przebywasz w ciele Chopa (mutanta–kaniba-



la), możesz wejść na skrzynki i przeskoczyć przeszkodę. Gdy masz bazookę, wystarczy, że odpalisz pocisk w stronę płotu. Potem wejdź na górę i otwórz drzwi.



W pomieszczeniu wskocz na poręcz schodów. Teraz postaraj się przeskoczyć na gzyms z lewej. Otwórz małe drzwiczki przy jego końcu i spowoduj zwarcie. Wtedy otworzą się drzwi tuż obok. Zeskocz i wbiegnij do pomieszczenia. Teraz dojdź do pokoju, w którym znajduje się kilku policjantów. Potem, już jako Bob, sfruń na ziemię za plecami policjanta i wejdź w jego ciało. Użyj windy, wjedź na górę i zamień się w szczura. Teraz czeka cię długa wędrówka.

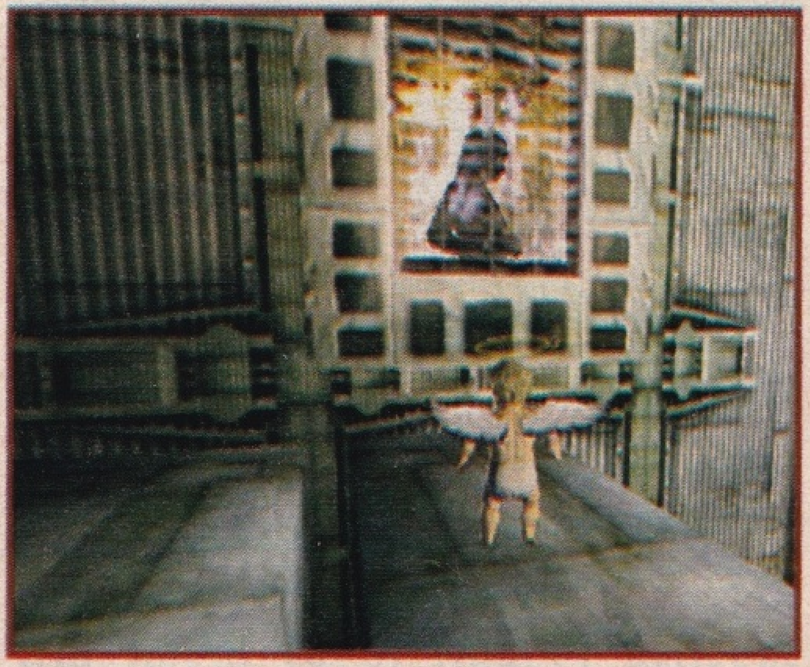


I hop w Chopa 5

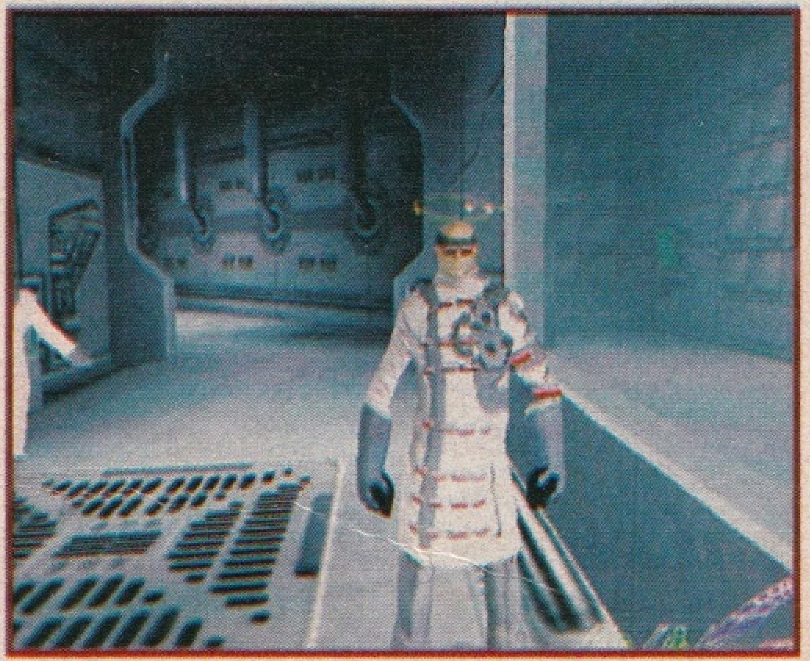
Idąc kanałami, natkniesz się na Chopa. Wejdź w jego ciało i wyskocz na ulicę. Uważaj, masz przed sobą trudne zadanie. Na ulicy trwają bowiem walki pomiędzy policją a Chopami. Musisz szybko umknąć w prawo, za barykadę, stłuc szklaną taflę i wyłączyć laserową barierę w drugim końcu ulicy. Pobiegnij tam, wejdź po schodach na górę i wrzuć granat do pomieszczenia za



polem siłowym. Dostań się do pokoju i włącz zasilanie. Potem wróć na ulicę i odnajdź windę, tuż obok tunelu, którym tu przybyłeś. Wjedź na górę, a trafisz do pomieszczenia z dwoma terminalami. Wysadź kratę i wskocz do pomieszczenia z rurami. Teraz pozbądź się ciała Chopa i postaraj się dostać się na rury tuż



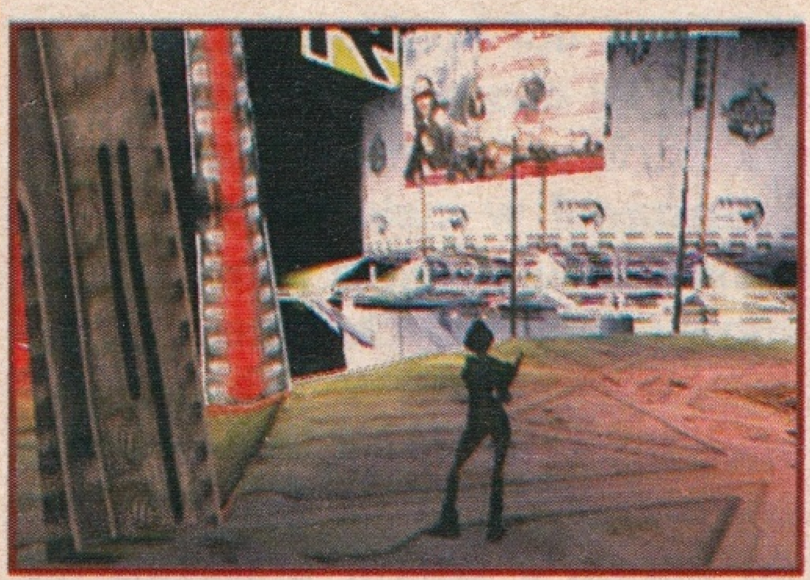
obok okna, w którym widać myjącą się kobietę. Zaczekaj, aż otworzy się drugie okno i wskocz do środka. Wejdź w ciało dowódcy i udaj się do pomieszczenia, w którym znajduje się troje innych dowódców. Idź schodami na górę, do po-



mieszczenia z terminalami. Teraz możesz wybrać robota, który będzie ci towarzyszył.

Działko 6

Wróć do pokoju z dowódcami i wyjdź innymi drzwiami. Teraz przygotuj się na walkę z Chopami. Jeśli ich pokonasz, otwórz drzwi, wejdź na platformę i uruchom działko. Teraz możesz zniszczyć laserową barierę siłową i wejść do pomieszczenia, w którym stoi



dwóch policjantów. Tam otwórz drzwi i idź dalej. Po drodze będziesz musiał pokonać kolejne zastawione skrzynkami wrota, przejść przez fragment ulicy pilnowany przez Chopów (uwaga na ba-



zooki) i w końcu wejść do elektrowni. Musisz szybko znaleźć dźwig i pojechać w górę. Niestety, winda się psuje – należy wyskoczyć z ciała, wejść w ciało spawacza i zreperować dźwig.

Bob w kanałach 7

Naprawioną windą pojedź w górę, potem idź korytarzami, aby znaleźć się jak najwyżej, a w końcu wejdź do kanałów ściekowych (najlepiej wówczas zmienić się w Chopa). Przez kanały prowadzi tylko jedna droga – w dół, aż do wąskiej,



blaszanej kładki nad kanałem ściekowym. Teraz trzeba pobiec w prawo, aż do sali, gdzie kończy się kładka. Wydostań się z ciała i jako Bob przeskakuj po beczkach i pompach, aż w końcu znajdziesz się w drugiej części mostu. Teraz musisz biec prosto przed siebie (uwaga – część mostu zawali się pod twoimi noga-



mi), a potem w prawo, do laserowej zapory zablokowanej przez ciało policjanta. Musisz przemknąć do-

łem, a potem wejść w ciało jednego z Chopów. Następnie wyłącz lasery i uruchom generator.



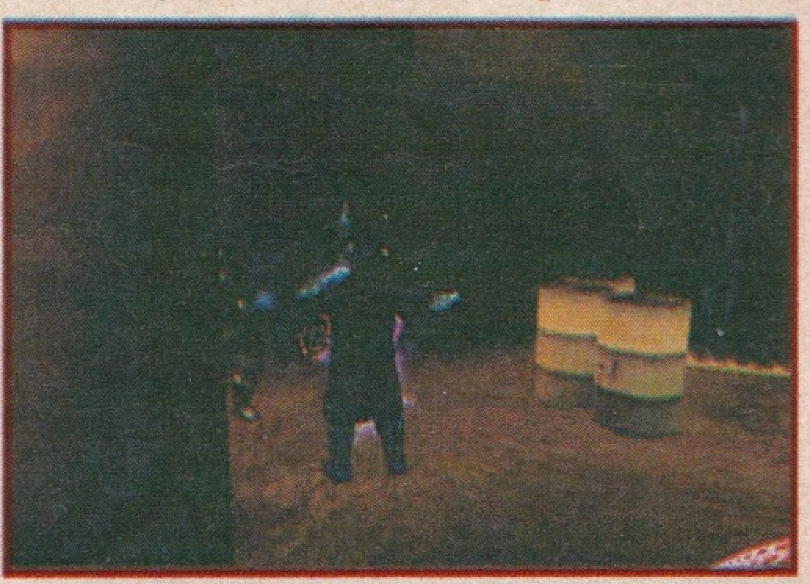
Bazooką w płot... 8

Teraz możesz wrócić do pomieszczenia z Chopami. Idź w prawo, a potem schodami na górę. Jeśli



chcesz zobaczyć coś naprawdę przerażającego, zajrzyj do korytarzyka, który jest pod schodami.

Po wyjściu na górę znów znajdziesz się na ulicy. Przeszukaj teren. Spotkasz policjanta z bazooką. Zlikwiduj go i otwórz ogromne wrota na wprost. Podniosą się tylko trochę – musisz wyjść z ciała i przecisnąć się pod nimi. Po drugiej stronie możesz znowu wcielić się w policjanta. Idź potem do końca ulicy, a tam po schodach na górę – mo-

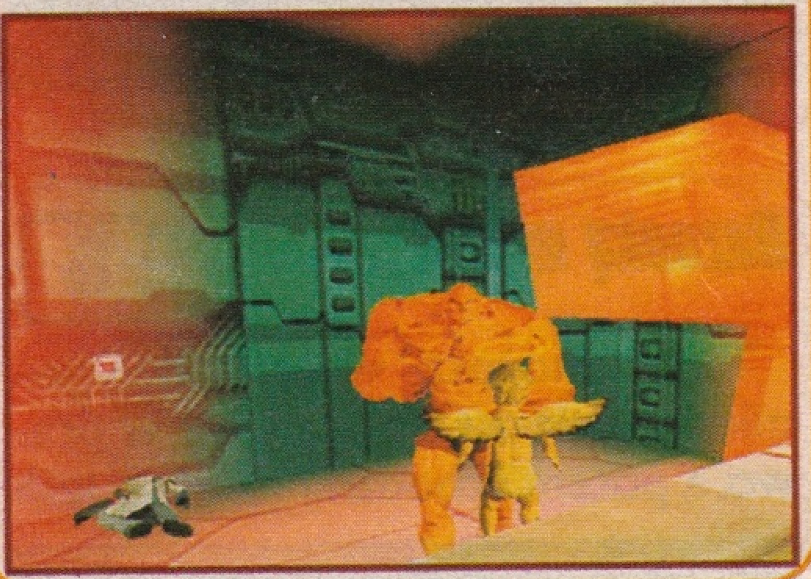


żesz się uzbroić w pomieszczeniu, które znajdziesz. Jeżeli masz bazookę, idź na plac z obeliskiem i wejdź do garażu, w którym stoi czołg. Dostań się na górę i skieruj się w lewo, do zapory z laserów. Rozwal ją z bazooki i wejdź do windy. Ten dźwig zawiezie cię jeszcze wyżej, do tajnego laboratorium Pierwszego Ojca, gdzie przygotowywany jest przerażający eksperyment.



Behemot z laboratorium 10

Gdy winda się zatrzyma (drzwi nie podniosą się na całą wysokość) porzuć ciało i prześliźnij się przez szczelinę. Teraz musisz wejść w naukowca i odnaleźć konsolę. Włącz ją, a stworzysz Behemota. Czeka cię trudne zadanie, musisz bowiem go przejąć. Aby móc kontrolować monstrum, musisz wskoczyć idealnie w jego głowę. Po przejęciu Behemota idź do wielkich drzwi i otwórz je.



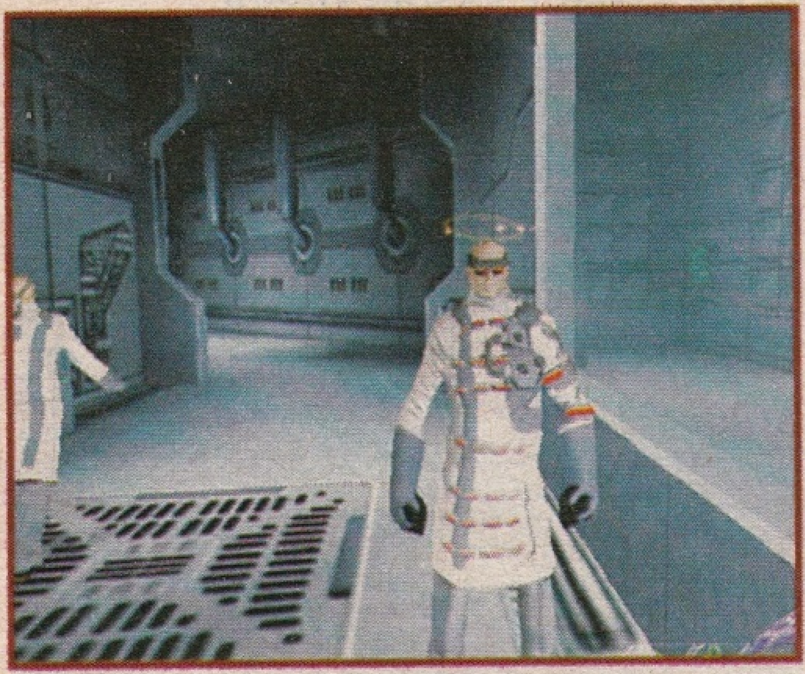
Magazyn 11

Wjedź na górę i przejmij ciało policjanta. Przełącz dwie konsole w małym pomieszczeniu, potem idź do drzwi po lewej. Tam skieruj się na prawo i wjedź windą na górę. Przełącz panel. Jeśli rozlegnie się alarm, poczekaj chwilę i zabij policjantów. Wróć później na dół, odszukaj następną windę, pojedź na górę, potem kolejną windą dostań się jeszcze wyżej. Wciel się w robotnika i przełącz panel. Zjedź poziom niżej i tam zrób to samo. Następnie kolejne dwa poziomy niżej także przełącz panel i znajdź windę. Musisz udać się jeszcze niżej. Tam wejdź w ciało robotnika w ubraniu antyradiacyjnym i pobaw się dużą konsolą. W ten sposób spowodujesz awarię reaktora. Przejdź przez duże drzwi oznaczone literą A.



W potrzasku 12

Pobiegnij w prawo, a potem schodami na górę. Wejdź do małego pomieszczenia, wyłącz laserowy płot.



Wróć na dół i pobiegnij tam, gdzie wcześniej drogę zagradzała laserowa bariera. Najlepiej, abyś wciąż pozostawał w ciele robotnika. Po zeskoczeniu, przełącz panel i wejdź znowu po schodach. Potem biegnij po rurach. Skacz z jednego wywietrznika na drugi, aż wreszcie otworzysz drzwi na korytarz. Idź do końca, a potem przesiądź się w ciało Chopa. Zejdź na dół, przestaw panel, a potem szybko (masz tylko 30 sekund do zamknięcia drzwi) przeskakuj z jednej platformy na drugą. Przejdź przez drzwi i wejdź po skrzynkach. Skieruj się w lewo i otwórz wyjście.



Ulice 13

Biegnij w prawo, do drzwi z namalowaną twarzą. Przejdź przez nie i wejdź na skrzynie. Wciel się w policjanta na mostku. Znajdź panel, otwórz drzwi, idź po rurach i pasach transmisyjnych, przeskocz nad laserami. Dostań się na gzyms po lewej i wejdź do windy. Znajdź kolejny panel i skorzystaj jeszcze z dwóch wind.



Fabryka broni 14

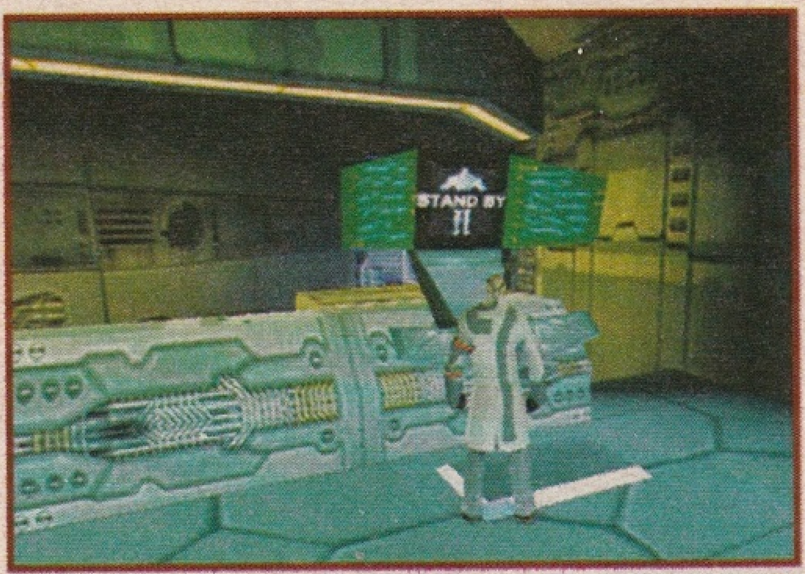
Przesiądź się w ciało naukowca, i przełącz panel znajdujący się pod wielkim ekranem. Za następnymi drzwiami wskocz w ciało policjanta. Wyjdź i skorzystaj z działa. Przełącz panel i opuść pomieszczenie windą. Użyj panelu w pokoju po lewej stronie, przełącz drugi panel na dole, a uzyskasz maser. Windą udaj się na górę. Tam, po prawej będzie kolejna winda, którą zjedź na dół, do piwnicy. Pobiegnij szybko do drzwi. Po ich drugiej stronie będziesz musiał skakać z platformy na platformę (nie jest to trudne). Później musisz wrócić do windy. Pojedź poziom do góry i wejdź po schodach. Tam będą drzwi, które wcześniej odblokowałeś. Potem musisz znaleźć wyjście (EXIT).





Znowu Behemot 15

Zejdź po schodach, przejdź przez drzwi po lewej i pobiegnij do windy. Na górze, na końcu korytarza, przełącz panel. Wróć do windy i otwórz śluzę. Musisz rozprawić się z Behemotem. Zaraz po tym



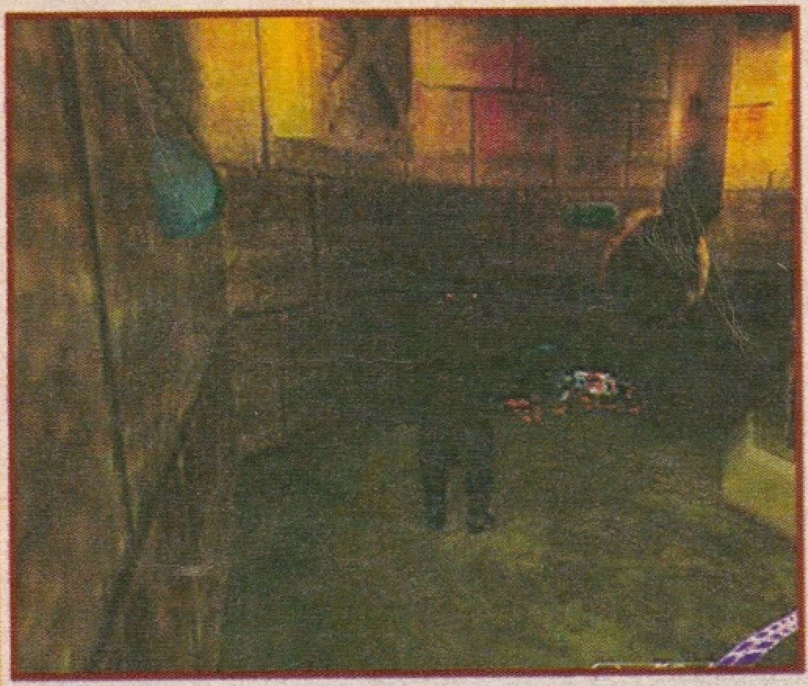
pobiegnij do tunelu. Wykończ kilku brzydali. Przejdź przez drzwi, porzuć ciało, abyś mógł iść dalej. Potem musisz wykonać serię skoków, aż wreszcie znajdziesz robotnika. Wejdź w niego, a potem wróć do pokoju, w którym już byłeś, otwórz drzwi z lewej i idź dalej.



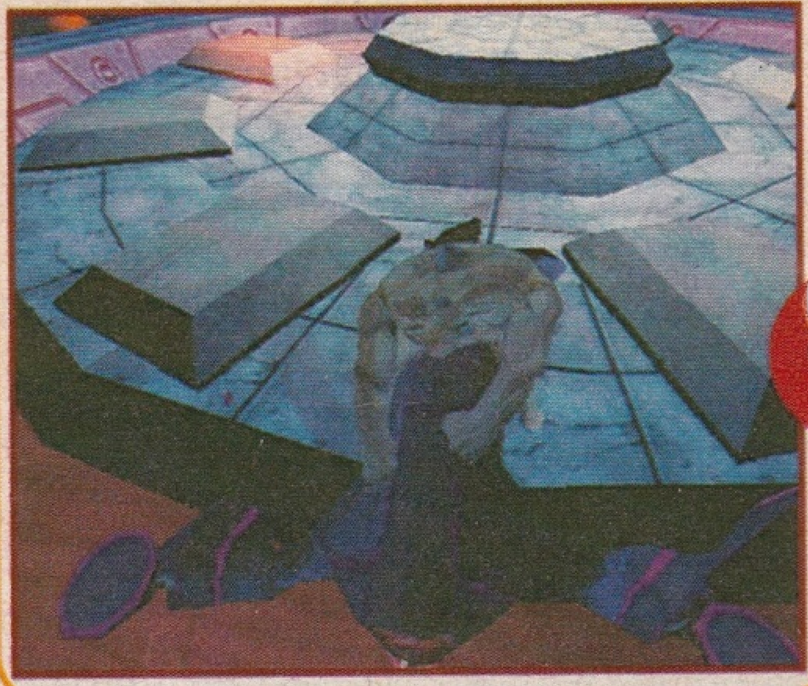
Przetwórnia odpadów 16

Zjedź na dół, na jedną z platform. Tam zobaczysz wyjście – możesz przez nie przejść. Idź dalej – uważaj, coś może zawalić się pod tobą. Spójrz w lewo – zobaczysz beczkę i platformę. Wskocz na nie, a dojedziesz do rogu sali, skąd możesz przeskoczyć dalej. Idź do wyjścia pod laserowym płotem.

Teraz możesz pojeździć sobie platformami. Później przejmij ciało robotnika w ubraniu antyradiacyjnym, przejdź przez drzwi i pojedź windą w górę. Na końcu pasa tra-



smisyjnego możesz wcielić się w dowódcę, przełączyć konsolę i... przejść do następnego poziomu.



Dzielnica czerwonych świateł 17

Idź w lewo. Wejdź na gzyms i przeskocz ponad laserami. Musisz nieźle się napracować, zanim zobaczysz twardy grunt, na który możesz zeskoczyć. Wciel się w ciało policjanta, możesz teraz zabić wszystkich porządkowych, którzy cię otaczają. Potem wejdź na scho-



dy i zlikwiduj wszystkich na barykadzie. Znajdź drogę na wyższy poziom, tam wejdź w ciało zwykłego mieszkańca. Teraz wróć do barykady. Przejdź przez procedurę



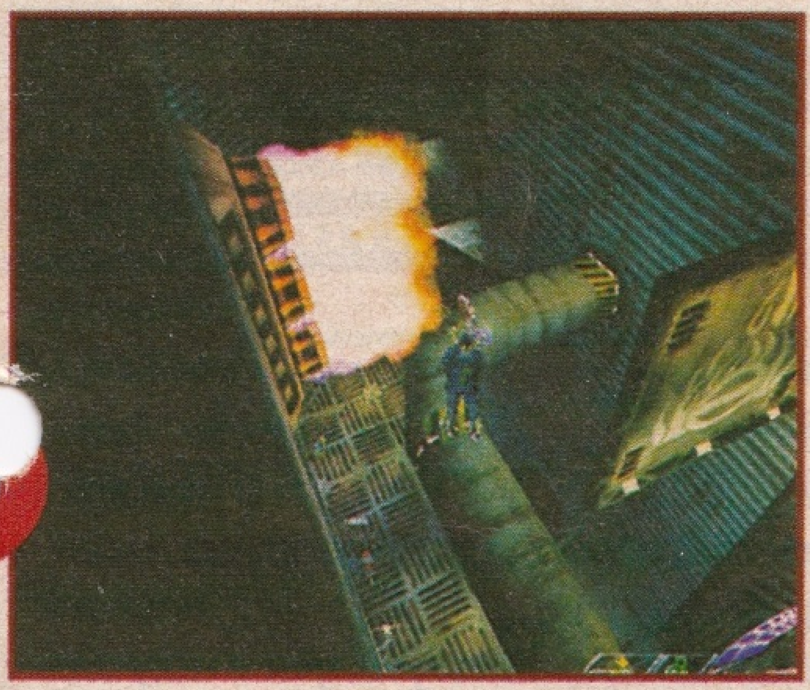
oczyszczającą. Potem zejdź po schodach do drzwi. Odszukaj panel, przełącz go, znajdź windę i wjedź na górę. Następnie musisz wskoczyć na tłok, a w chwili, gdy znajdziesz się na górze – przeskoczyć na gzyms. Teraz jeszcze wejdź

MESSIAH

w ciało szczura, przejdź przez tunel i dostań się w ciało punkówy. Przełącz panel, popełnij samobójstwo i przejdź przez drzwi.

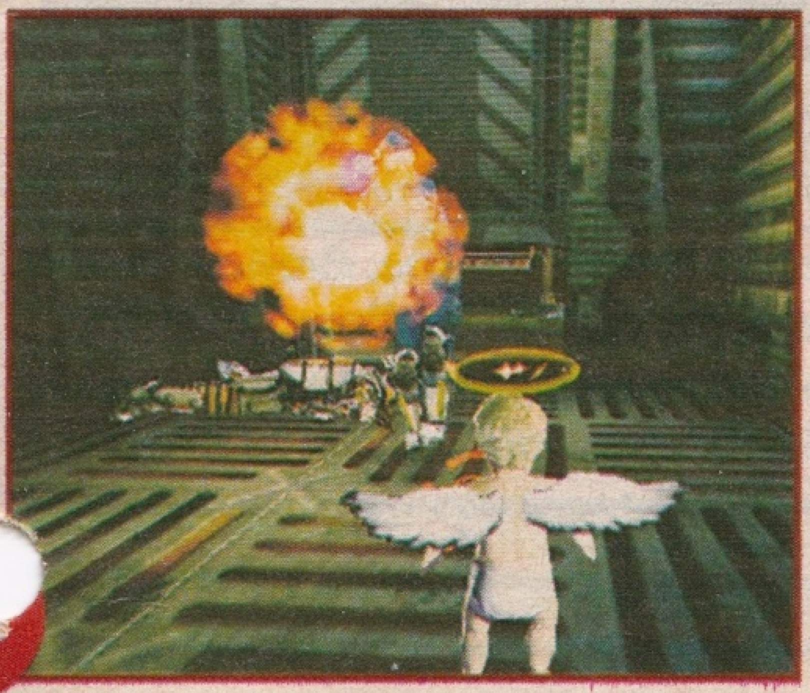
VIP 18

Przejmij ciało mężczyzny, znajdź kartę VIP, przełącz panele, a potem użyj karty, aby przejść dalej. Wejdź w ciało robotnika, przełącz panel. Porzuć ciało, wskocz, lub pofruń wyżej, aby znaleźć jeszcze jeden panel i włącz go. Potem szybko przejdź przez drzwi – musisz zdążyć zanim się zamkną. Wskocz na platfor-



my po lewej. Przeskakuj po nich, aż wreszcie będziesz mógł opętać policjanta. Potem popełnij samobójstwo i przemknij tunelem po prawej stronie mostku. Musisz jeszcze poprzełączać panele, poprzestawiać zawory, użyć windy, aby potem przedostać się przez wyłamaną kratę.

Teraz trzeba przejść przez drzwi. Tradycyjnie przełącz panel i dostań



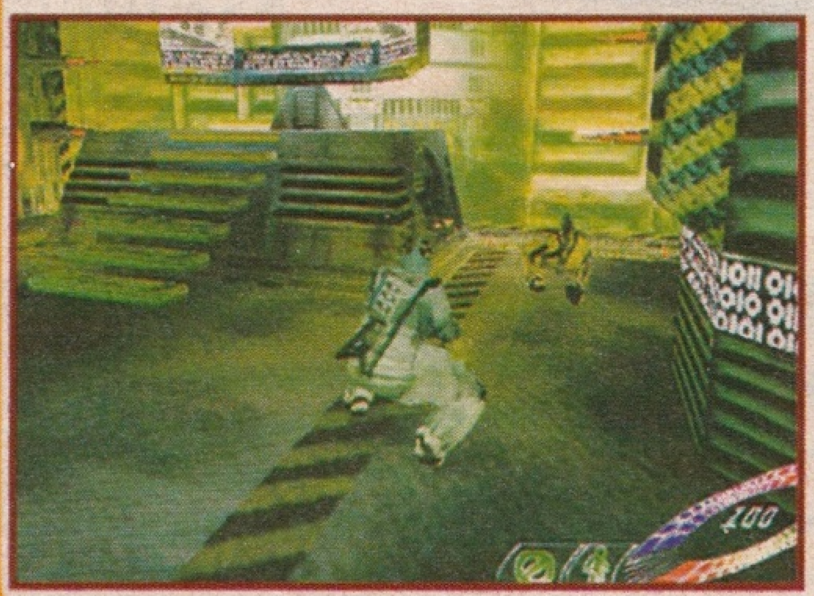
się w ciało kaleki. Znów przełącz panel, otwórz drzwi do windy i wejdź w ciało mieszkańca miasta. Wjedź windą na górę, przełącz panel, odłóż broń i wkrocz do klubu.



Przetwórnia odpadów 19

Zjedź na dół, na jedną z platform. Tam zobaczysz wyjście – możesz przez nie przejść. Idź dalej – uważaj, coś może zawalić się pod tobą. Spójrz w lewo – zobaczysz beczkę i platformę. Wskocz na nie, a dojedziesz do rogu sali, skąd możesz przeskoczyć dalej. Idź do wyjścia pod laserowym płotem.

Teraz możesz pojeździć sobie platformami. Później przejmij ciało robotnika w ubraniu antyradiacyjnym, przejdź przez drzwi i pojedź windą w górę. Na końcu pasa trasmisyjnego możesz wcielić się w dowódcę, przełączyć konsolę i... przejść do następnego poziomu.



Klub Kid 20

Znajdź robotnika i opętaj go. Przejdź przez drzwi z napisem Bar 2. Wejdź po schodach, przedostań się przez kotary i opętaj tancerkę. Idź do góry, potańcz na stole, a gdy skończysz, idź do windy. Wjedź na górę, zabij dwóch gliniarzy i wejdź w ciało dowódcy. Potem użyj drzwi.



Przetwórnia odpadów 21

Zjedź na dół, na jedną z platform. Tam zobaczysz wyjście – możesz przez nie przejść. Idź dalej – uważaj, coś może zawalić się pod tobą. Spójrz w lewo – zobaczysz beczkę i platformę. Wskocz na nie, a dojedziesz do rogu sali, skąd możesz przeskoczyć dalej. Idź do wyjścia pod laserowym płotem.



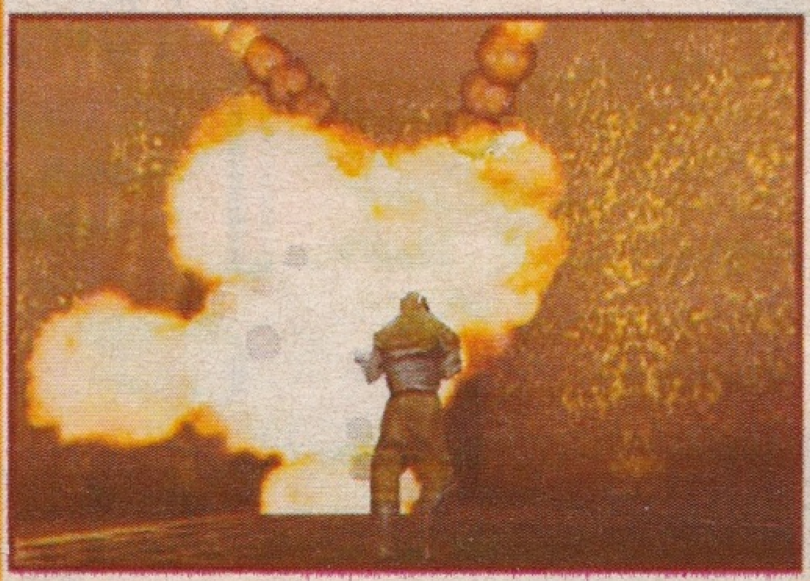
Teraz możesz pojeździć sobie platformami. Później przejmij ciało robotnika w ubraniu antyradiacyjnym, przejdź przez drzwi i pojedź windą w górę. Na końcu pasa trasmisyjnego możesz wcielić się w dowódcę, przełączyć konsolę i... przejść do następnego poziomu.

Strefa wojskowa 22

Pozbądź się policjantów, a potem przejdź przez drzwi z żółtym znakiem. Przedostań się przez następne drzwi i przełącz panel. Możesz znowu przesiąść się w ciało dowódcy, znaleźć działko i zabić



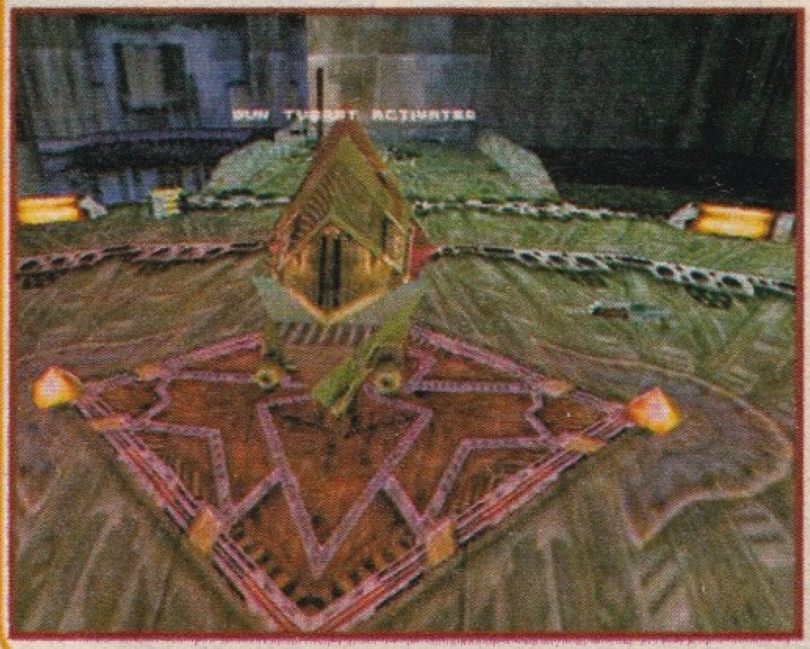
wszystko, co tylko się rusza. Potem zjedź na dół. Poszukaj czerwonego pokoju, wejdź w ciało szczura i przebiegnij przez tunel. Potem czeka cię jeszcze bardzo trudne zadanie. Musisz znaleźć czerwony panel, aby go uaktywnić. Wejdź w ciało Behemota. Teraz wszystko staje



się bardziej proste. Najpierw musisz trochę pospacerować i zlikwidować przeciwników. Później użyj Behemota, aby otworzyć ogromne drzwi i... popełnij samobójstwo. Teraz wejdź w ciało naukowca, przełącz panel i użyj teleportera.

Cryo 23

Tu musisz trochę pomyśleć i pobawić się panelami. Jesteś już blisko celu. Przełącz panel na prawo od miejsca, w którym wylądowałeś. Potem pobaw się kolejnymi panelami. Otwórz drzwi znajdujące się na wprost teleportera. Teraz wykaż się własną inwencją. Pomyśl uważnie, a będziesz mógł teleportować się do ostatniego poziomu.



Posterunek 24

Skocz w dół i wejdź w ciało pierwszego z policjantów, którego zobaczysz. Twoje podstawowe zadanie to wyeliminować jak najwięcej przeciwników. Zadanie drugie polega na tym, aby wyłączyć wszystkie zawory. I to już zupełnie wszystko. Wypełniłeś misję. i uratowałeś ludzkość. Teraz możesz wrócić do nieba.



Ciekawe czym skończyłby się przyjacielski uścisk dłoni tego pana

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda

Command & Conquer Tiberian Sun Firestorm

CZĘŚĆ I GDI

Nowe misje do C&C: FIRESTORM stanowią wielkie wyzwanie dla każdego gracza. Są trudne i skomplikowane. Na szczęście CLICK! przyjdzie ci z pomocą. Na początek garść porad dla grających po stronie GDI



Misja 1

Recover the Tacitus

Zaczynasz grę w chwili, gdy dokoła szaleje burza jonowa. Wyładowania atmosferyczne mogą zniszczyć budynki i jednostki wojskowe. Nie ociągaj się więc i ukryj inżynierów w APC – transporterze opancerzonym. Jednostki wojskowe poślij na południe, gdzie napotkasz słabe siły piechoty NOD. Zniszcz ich, a wówczas uzyskasz pomoc jednostek Mutantów. W ten sposób szybko zaprowadzisz porządek. Następnie napraw most. Przejdź przez niego i zlikwiduj wszystkie wrogie jednostki stacjonujące w pobliżu. Gdy już oczyścisz teren, cofnij się na południe mapy i osłaniaj swoimi jednostkami złoża Tiberium. W pobliżu znajdziesz jednostki i budynki NOD, które musisz szybko zniszczyć. Teraz, kiedy już masz wolną drogę, poślij APC z inżynierami do szczątków Kodiaca. Jednym z inżynierów możesz ocalić Tacitusa (w Kodiacu). Potem użyj ciężarówki do załadunku. Teraz możesz spokojnie wrócić do punktu startowego.



Początki bywają trudne. Broń za wszelka cenę szczątków Kodiaca. Znajduje się w nich cenny ładunek, który musisz ewakuować do miejsca startu misji

Misja 2

Party Crashers

Na początku misji znajdujesz się w dość dobrze umocnionej bazie, dysponujesz kilkoma jednostkami piechoty i Titanami. Natychmiast zacznij produkcję tych stalowych olbrzymów. Te, które posiadasz, skieruj jak najszybciej w kierunku południowo–wschodnim. Odkryjesz tam małą osadę. Jednak uwaga – już po kilku minutach obszar ten zostanie zaatakowany przez zmutowane formy życia. Zniszcz przeciwników, nie bacząc na straty własne.

Cywile zostaną wkrótce ewakuowani przez transportowce powietrzne Orca. Ty jednak musisz się pośpieszyć. Jednostki, które ocalały, przemieść natychmiast na północny-zachód. Tu znowu znajdziesz cywilów i będziesz musiał ich bronić przed Mutantami. Umiejętnie rozdzielaj swoje siły, bo równocześnie musisz bronić północno–wschodniego krańca mapy. Poślij tam posiłki z bazy. Jeśli już uporasz się z przeciwnikami, nadlecą transportery i przeprowadzą ewakuację reszty cywilów.

Część swoich wojsk przemieść na południowy zachód. Tu będziesz musiał odeprzeć atak Mutantów. Później wycofaj się szybko do bazy. Musisz jej bronić, a także osłaniać lądowisko w centrum mapy. Jeśli ci się uda, przylecą posiłki.



Mutantów już nie ma, ludność cywilna została ewakuowana. Pełna sielanka, czyli dobrze spełnione zadanie

Misja 3

Civilian Riots

Najpierw zadbaj o inżynierów, załaduj ich do APC. Potem musisz wyruszyć na północno-wschodni kraniec mapy, gdzie znajdziesz obszar, na którym trwają zamieszki. Na razie nie przejmuj się ostrzałem. Ukaże się bowiem drugie miejsce buntu. Znajdziesz tam kilku buntowników, którzy przejdą na twoją stronę. Skieruj ich do bazy GDI, która jest ostrzeliwana. Rozbij atakujących, zreperuj budynki, wydając na to ok. 500 jednostek rozliczeniowych. W bazie zostaw inżynierów, wylecz rannych i udaj się na poszukiwanie dalszych miejsc, w których trwają zamieszki. W międzyczasie baza zostanie zaatakowana po raz drugi.

Powróć do bazy i zaprowadź porządek. Gdy odeprzesz atak, znajdź trzecie i czwarte miejsce, w którym trwają zamieszki. Gdy uda ci się uporać z buntownikami, nie zabijając żadnego z cywili, misja zostanie zakończona sukcesem.



Buntownicy ukarani, spokój przywrócony. Koniec misji już blisko...

Misja 4

In The Box

Na początku tej misji musisz jak najszybciej rozbudować swoją bazę. Nie zapomnij o obronie – powinieneś mieć dużo piechoty i Titanów. Chroń zwłaszcza północne i zachodnie części bazy. Wyłóż obszar bazy płytami betonowymi, aby podziemne transportery wroga nie mogły dostać się do jej wnętrza. Pewien problem będzie stanowił brak Tyberium. Złoże, które znajduje się tuż obok zabudowań, wyczerpie się bardzo szybko, więc skieruj się na północ, gdzie znajdziesz drugie. Zanim poślesz tam Żniwiarkę, zlikwiduj wrogie jednostki, które bronią tego obszaru. Jeśli to zrobisz, masz szansę na zdobycie dużych ilości Tiberium. Przy okazji skieruj kilka Titanów w pobliże mostu, który zostanie częściowo zniszczony przez jednostki wroga.

Wybuduj 20–25 jednostek typu Titan, kilka APC wraz z inżynierami i piechotą. Odpowiednie jednostki podziel na grupy. Wyrusz na północ, potem zniszcz fortyfikacje i budynki obronne NOD. Gdy to zrobisz, użyj inżynierów, aby przejąć pobliski silos z Tiberium, Obelisk i Rafinerie. Następnie musisz odnaleźć cywilną osadę. Jej cechą charakterystyczną jest wysoki, cylindryczny budynek. W pobliżu będą technicy, których poślij szybko do swojej bazy. Teraz wyślij oddział piechoty na zachód i południowy zachód, by zniszczyć Cyborgów wroga. Na zachodzie zlikwiduj most i znajdujące się obok jednostki NOD. Na północy musisz powoli zdobywać teren. Przejmuj samotne budynki GDI. Czekają cię ciężkie walki. Zdobywaj więc teren krok po kroku. Gdy będziesz miał już wystarczająco dużo sił, rozpocznij generalny szturm na NOD. Inżynierów używaj do przejmowania i niszczenia Obelisków. Musisz dostać się w pobliże komputera CABAL. Jeśli masz taką możliwość, przejmij go, a wtedy zwyciężysz.



Te siły wystarczą, by zaprowadzić porządek? Nie bądź taki pewny. Musisz dokładnie przemyśleć każdy ruch i oszczędzać swoje jednostki

Myślisz, że jest tu cicho i spokojnie? Jesteś w wielkim błędzie! Trzeba przeprowadzić szybką i skuteczną pacyfikację tego rejonu



Misja 5

Dogma Day Afternoon



Jeśli już zniszczyłeś wszystkich mutantów, twoja baza przetrwała, a na dodatek dysponujesz kilkoma jednostkami bojowymi, to znaczy że odniosłeś sukces

Na początku tej misji nie masz zbyt wielu jednostek. Musisz zbadać świątynię i zdobyć artefakt, dysponując jedynie Ghost Stalkerem, Medykiem i Archeologiem. Jednostka typu Juggernaut, która występuje na początku misji, nie jest w ogóle wykorzystywana. Twoim celem jest zabicie większości Mutantów, które żyją w pobliżu lub na złożach Tiberium. Na początku misji skieruj się na północ, później obierz kierunek południowy i wschodni. Zbadaj świątynię, w której znajdziesz Tacitusa. Przez cały czas dbaj o Archeologa – w miarę możliwości lecz go. W tej misji bohaterom grozi promieniowanie z rud Tiberium. Uważaj, by jak najmniej przebywać w sąsiedztwie złóż! Jeśli dotrzesz cały i zdrowy do lądowiska – wygrywasz!



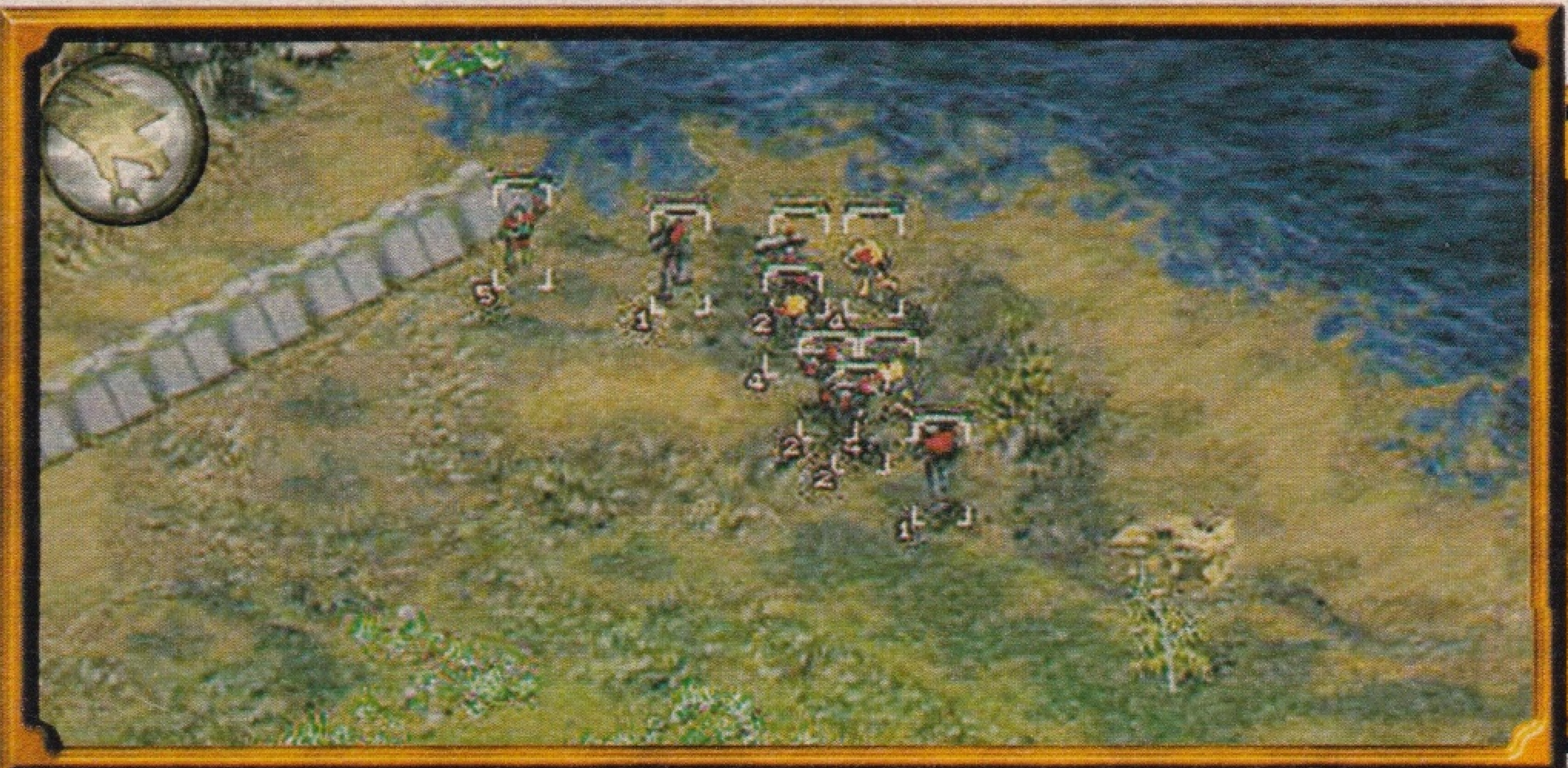
Wybuduj dużą grupę uderzeniową, składającą się z jednostek klasy Titan. Podziel je na grupy bojowe. Tak przygotowany możesz odeprzeć każdy atak wroga, a później zaatakujesz go w jego własnej bazie!

Misja 6
Escape from CABAL

Od razu przemieść swoje jednostki na południowy-wschód, uważając by nie natknąć się na oddział Cyborgów. Dość szybko odnajdziesz lądowisko. Wyremontuj i odbuduj budynki. Wkrótce przybędzie transportowiec, który zabierze Dr. Boudreau. Później zostaniesz uzupełnienie w postaci MCV. Szybko rozłóż go i zacznij rozbudowę bazy. Wybuduj podstawowe struktury. Oczywiście powinieneś pamiętać o eksploatacji złóż Tiberium. Jednocześnie stwórz silną grupę uderzeniową, składającą się z kilkunastu Titanów, Juggernauta i piechoty – Disk Throwers. Gdy już zbierzesz odpowiednie siły uderzeniowe, możesz atakować. W tym celu powinieneś iść w kierunku północnym i północno zachodnim. Odnajdziesz tam silnie uzbrojoną bazę NOD. Musisz zniszczyć ją za pomocą kilkakrotnie ponawianych ataków. Gdy nie pozostanie z niej kamień na kamieniu, misja zakończy się sukcesem.



Zaczęło się tak niewinnie. Na początku były koszary i radar. Teraz zmieniły się w centrum bazy. Miedzy budynkami umieść Juggernaughty oraz MCV i rozłóż je



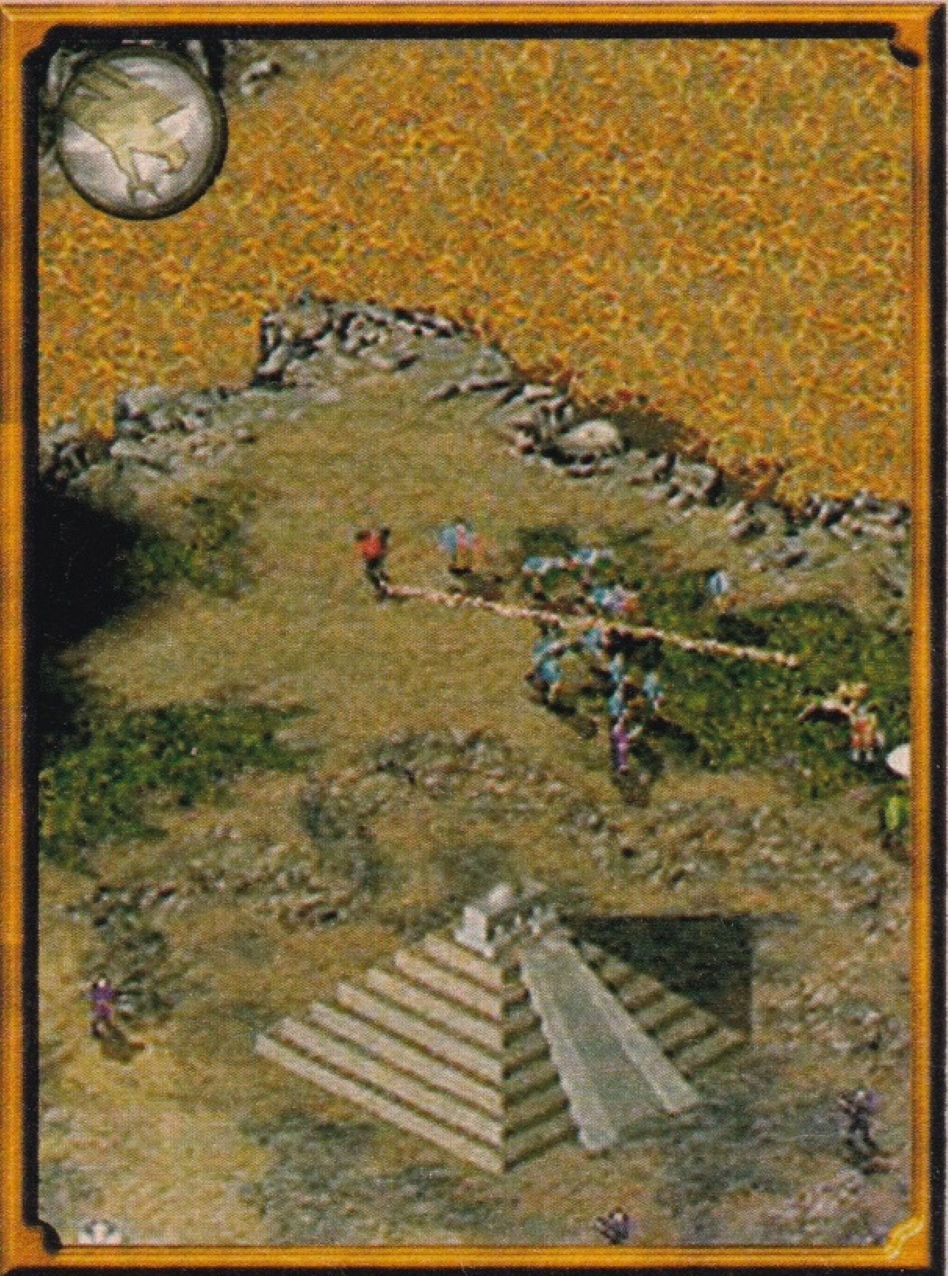
Cicho i spokojnie zajdź przeciwnika od tyłu, a wtedy nikt cię nie powstrzyma. Uwaga na złoża Tiberium...



Żołnierze NOD jak zwykle silni, zwarci i gotowi do eliminacji

Misja 7
The Cyborgs are Coming

Na początku misji nie masz wcale żołnierzy. Zaczynasz grę, dysponując samotnym dowódcą – Paulem Revere. Musi on ostrzec wszystkie okoliczne osady o zbliżających się Cyborgach. Powinieneś też pamiętać, aby iść na południe. Mniej więcej w centrum mapy znajduje się duża osada. Obok niej skręć na zachód. Wkrótce napotkasz Mutantów i patrole wroga. Omiń je i idź na północny-zachód. W pobliżu szpitala spotkasz Inżyniera, który naprawi most. Na północy znajdziesz uszkodzoną bazę GDI, którą szybko napraw. Wybuduj kilka Titanów i odeprzyj wszystkie ataki NOD. Wkrótce do dyspozycji dostaniesz MCV, a wtedy przemieść go na północ i rozłóż. Tam wybuduj swoją bazę. Skoncentruj się na jak najszybszym wydobyciu Tiberium. Zbuduj kilka rafinerii i Żniwiarek. Dzięki temu będziesz miał dużo pieniędzy, więc będziesz mógł wystawić silną i liczną armię. Gdy już będziesz miał dużo wojska, rozpocznij wyprawę na południe mapy. Używaj Juggernautów do niszczenia wroga z dużych odległości. Rozbijaj jego jednostki tak długo, aż będziesz mógł dostać się bardzo daleko na południe. Teraz przygotuj się do ostatecznej rozgrywki. Bazy przeciwnika znajdują się na południowo-zachodnim i wschodnim krańcu mapy. Zniszcz je wszystkie, przejmij budynki, albo zrównaj je z ziemią.



Zima. Na polach hula wiatr, czasem też pada śnieg. Nie daj uśpić swojej czujności. Obok złóż Tiberium często czają się Cyborgi



Wielka biała pustynia. Z daleka widać tylko słabą poświatę Tyberium. Ale już za chwilę zrobi się gorąco...

Misja 8

Factory Recall

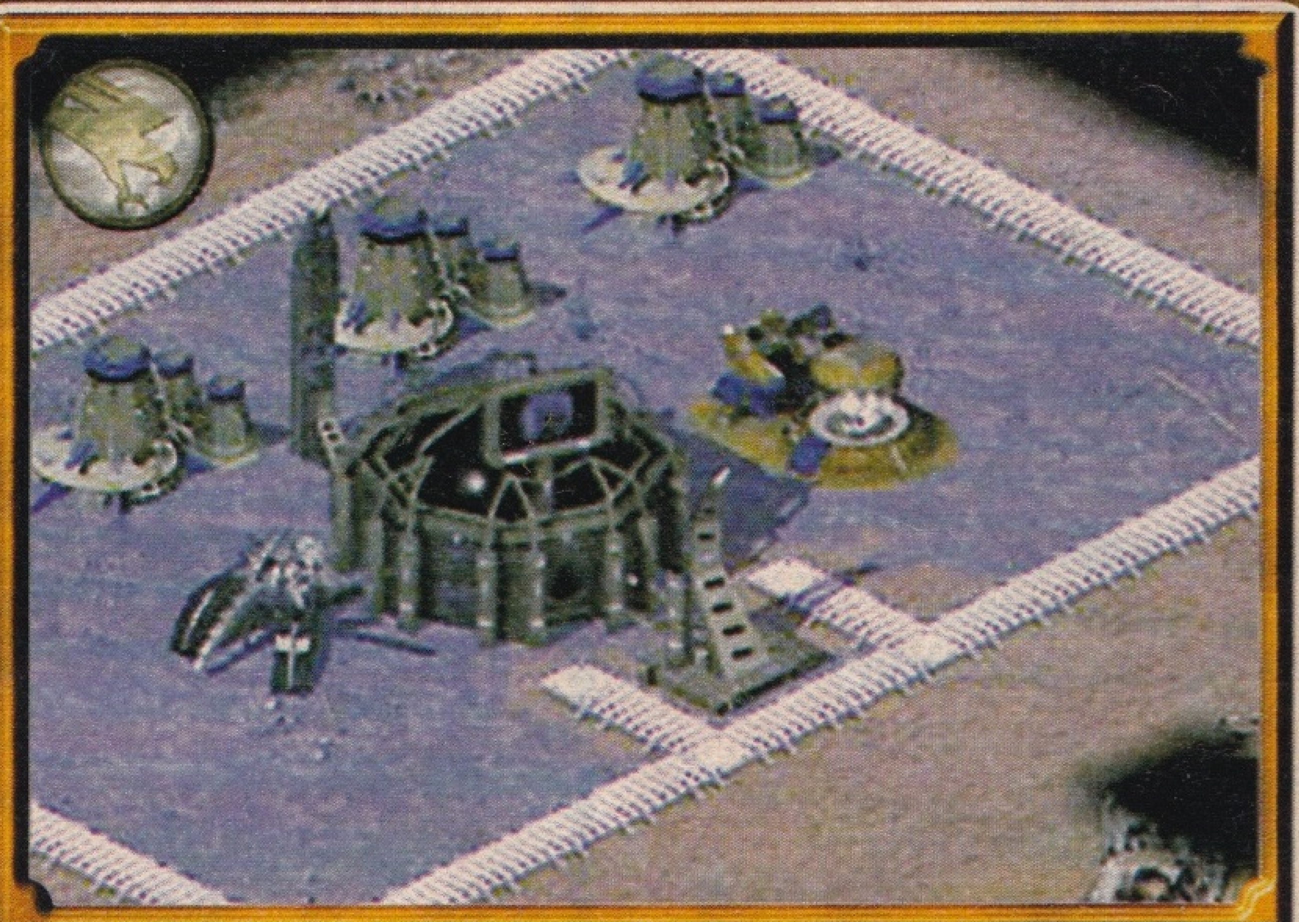
Zignoruj most – nawet nie próbuj z niego korzystać! Zamiast tego, obejdź płaskowyż dookoła, nie wdając się w niepotrzebną wymianę ognia z Cyborgami. Udaj się najpierw na zachód, później skręć na południe. Dzięki temu obejdziesz bazę wroga i znajdziesz się na jej tyłach. Teraz zlikwiduj pojedyncze jednostki wojskowe tak szybko, jak tylko się da. Potem idź na północny-wschód. Po chwili dotrzesz do zabudowań. Użyj swojego Cyborga do załadowania „wirusa". Następnie przygotuj się na odparcie kilku ataków – Titany i Cyborg powinny sobie z tym poradzić. Gdy już będzie po kłopotach, wyruszysz na północny zachód. Tu jednak uważaj na Obeliski, które mogą zdziesiątkować twoje jednostki. Użyj fortelu – zniszcz najpierw Zaawansowane Elektrownie. Wtedy Obeliski będą bezużyteczne i bezbronne – zlikwiduj je. Gdy teren będzie oczyszczony, dostaniesz do dyspozycji MCV. Zacznij rozbudowywać bazę. Dokonuj krótkich i niespodziewanych wypadów, niszcząc lub przejmując okoliczne, wrogie struktury. Zbuduj dużo jednostek pancernych. Nie zapomnij też o Juggernautach. Rozmieść je w bezpiecznych miejscach i zacznij ostrzał bazy przeciwnika. Pamiętaj tylko, by nie zniszczyć Fabryki Broni, znajdującej się w pobliżu rzeki. Oczyść teren z wrogich jednostek. Podjedź transporterem APC z inżynierami i wyładuj ich w pobliżu fabryki. Przejmij ją. Zniszcz ostatnie punkty oporu wroga. Gdy tego dokonasz, misja zakończy się zwycięstwem.



W lewo, przez krzaki... i już jesteś na tyłach wrogiej bazy. Brak obrony trzeba wykorzystać i zniszczyć wszystkie budynki!



Przenośna fabryka broni bez osłony? Dobrze, że nie ma tu jednostek przeciwnika

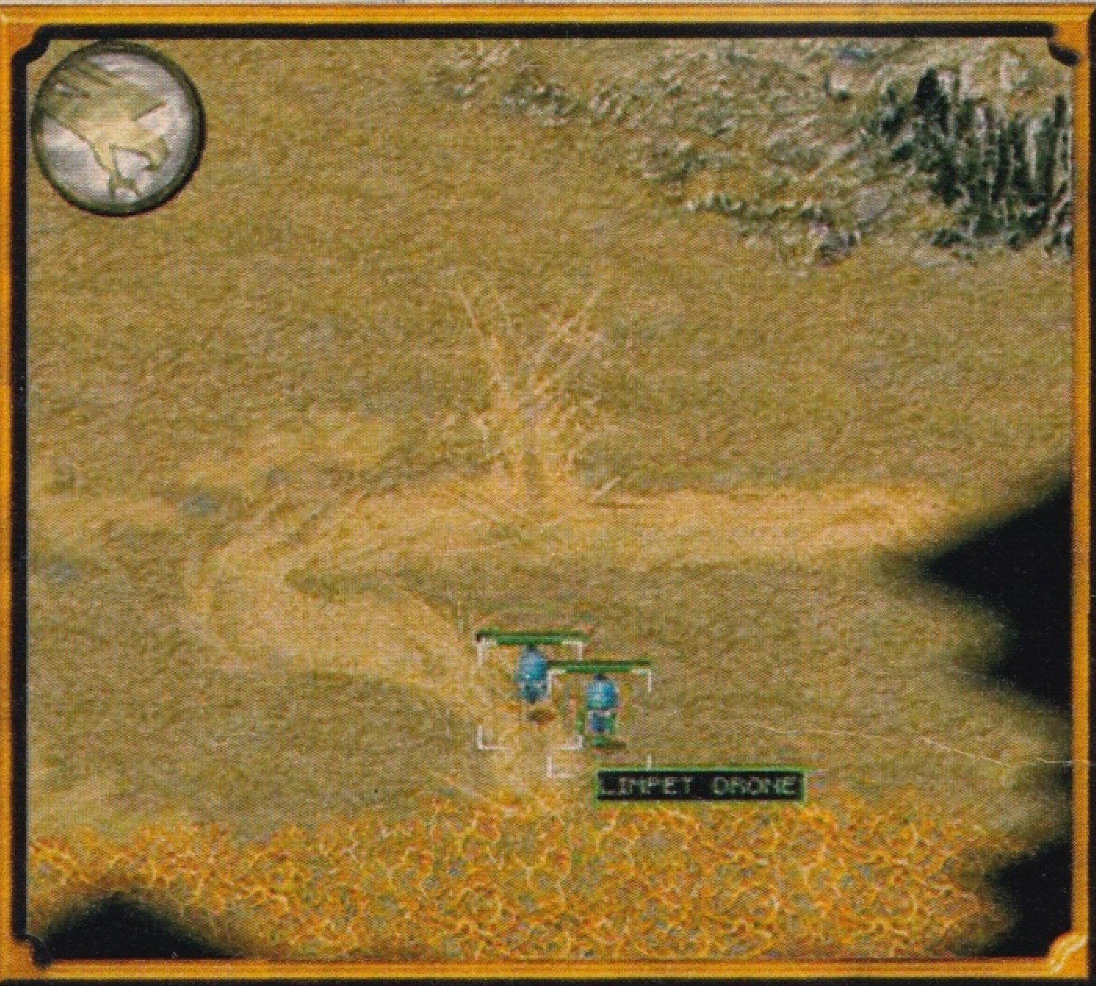


Rdzeń komputera Cabal. Gdy już zniszczysz wszystkie budynki NOD, zajmij się tą strukturą. Użyj wszelkich dostępnych środków, aby zrównać ją z ziemią...

Misja 9

Core of the Problem

Szybko przeprowadź zwiad najbliższej okolicy – natkniesz się na Cyborgów. Zniszcz wszystkie jednostki wroga, które znajdują się w pobliżu. Przejdź po moście na wyspę i zniszcz wrogą artylerię. Dostaniesz do dyspozycji MCV, które przemieść w bezpieczne miejsc i rozlokuj. Szybko rozbuduj bazę, nie zapominając o bazie surowcowej (potrzeba sporo Tiberium). Teraz dokonaj rozpoznania w pobliżu bazy. Niszcz jednostki wrogiej artylerii. Niektóre z nich zaatakuj z działa EMP. Wtedy stają się bezużyteczne. Wraz z przypływem funduszy rozbuduj armie – głównie Titany i działa EMP. Na północy znajduje się kilka silosów i rafinerii, które są słabo bronione. Szybko przejmij te budynki za pomocą Inżynierów. Zamaskuj je jednostką Stealth Generator. Nie zapomnij wysłać tam dużej ilości Titanów i artylerii. Mocno ufortyfikuj się, wkrótce bowiem przeciwnik będzie próbował zniszczyć te struktury. Teraz zajmij się budynkami na południowym-zachodzie. Należy zniszczyć wszystkie Silosy z Pociskami (Inżynierowie). Teraz wyrusz na północny-wschód. Tu napotkasz silnie bronioną bazę przeciwnika, który będzie ukrywał się za strukturami typu Stealth. Do jej zniszczenia wykorzystaj artylerię. Musisz jednak mieć solidne wsparcie i ochronę czołgów oraz Titanów. W międzyczasie wybuduj kilka lądowisk i bombowców typu Orca. Używaj lotnictwa do zniszczenia wrogich jednostek przebywających poza bazą. Teraz przeprowadź ostateczne uderzenie. Rozdziel swoje jednostki tak, by część atakowała w kierunku centralnym, a część na północnym-wschodzie. Baza przeciwnika zostanie unicestwiona... ale to nie koniec. Pojawi się nowa niszczycielska broń. NOD użyje Defendera, który zaatakuje bazę GDI. Musisz skierować wszelkie dostępne siły, aby zniszczyć Komputer CABAL.



Mało nas, ale będzie więcej. Na razie trzeba dyskretnie przeprowadzić zwiad



Ufff! Chłopaki tak spocili się w tych zbrojach, że aż zzielenieli

Tekst: Jacek „Phoenix" Gadzinowski



Majesty

W czasie gry naciśnij ENTER. Teraz możesz już wpisywać kody.

Kody

victory is mine
odniesiesz zwycięstwo

i'm a loser baby
przegrywasz

fill this bag
dostajesz 10,000 złota

revelation
odkrywa mapę

build anything
teraz dysponujesz wszystkimi budynkami

give me power
masz wszystkie zaklęcia

cheezy towers
możesz używać czarów bez ograniczeń

restoration
twoi poddani odzyskują wszystkie hit points

frame it
pokazuje licznik klatek

grow up
zaznaczony bohater awansuje o 5 poziomów doświadczenia



***restoration** – Hurra! Wszyscy twoi poddani znowu są w pełni sił*



***cheezy towers** – twoje zaklęcia nie mają ograniczeń*



Masz dosyć tej planszy? Jeden kod i kończysz rozgrywkę jako zwycięzca!



Gratulacje! Właśnie twój bohater wspiął się pięć szczebelków wyżej



Jeśli chcesz, możesz też przegrać. A co. Do tego jednak nie trzeba kodów

Force Commander

Niewyczerpywalne punkty dowodzenia
Wybierz TheGalaxyIsYours jako imię dla swojego zawodnika. Teraz dwa razy kliknij myszą na tym imieniu. Podczas gry wystarczy, że naciśniesz M, a dostaniesz 500 punktów dowodzenia. Pamiętaj, że nie możesz użyć tego kodu dla postaci, którą już wcześniej nazwałeś.

Dostępne wszystkie misje
Tym razem wybierz TheWorldIsYours jako imię dla swojego zawodnika. Teraz dwa razy kilknij na tym imieniu.

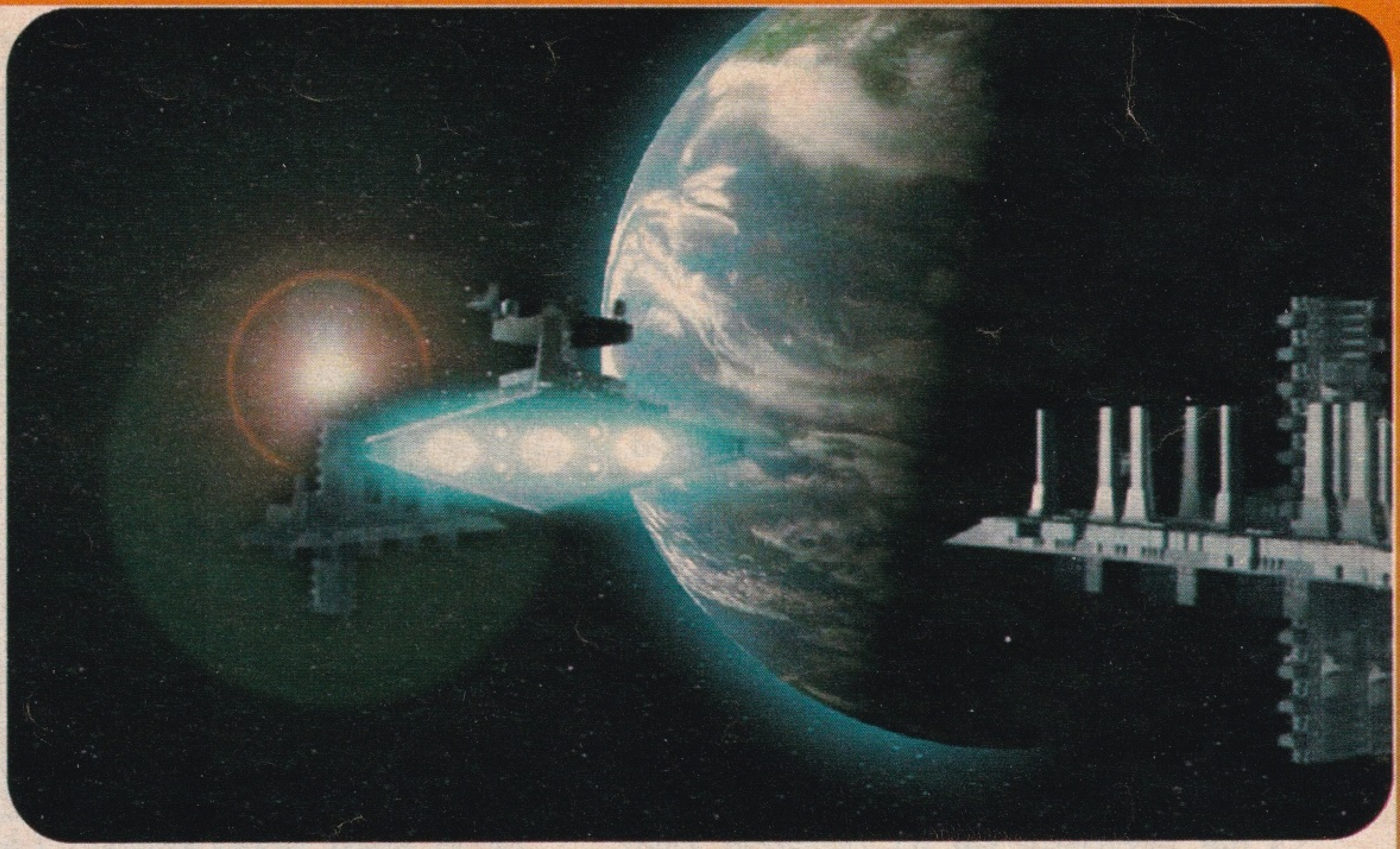
Kody

Musisz najpierw aktywować kod TheGalaxyIsYours.
Potem wystarczy używać kodów!

[SHIFT] + M
dostajesz 500 punktów dowodzenia i każdą jednostkę

[CTRL] + W
wygrywasz misję

[CTRL] + 8
pokazuje aktywne jednostki



Kody c.d.

[CTRL] + [SHIFT] + 8
pokazuje wszystkie jednostki

[CTRL] + 9
usuwa Fog of War

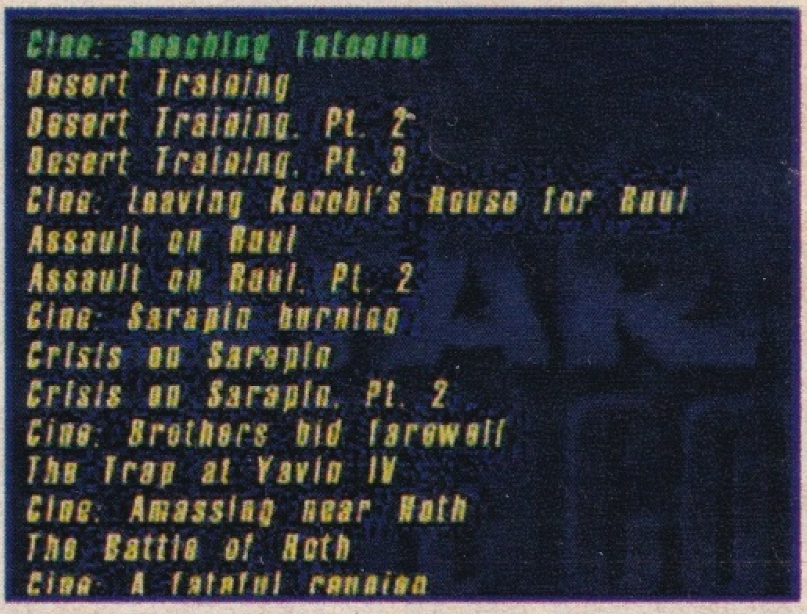
NumLock + [*]
(na klawiaturze numerycznej)
999999 życia dla jednostki

Tworzenie jednostek

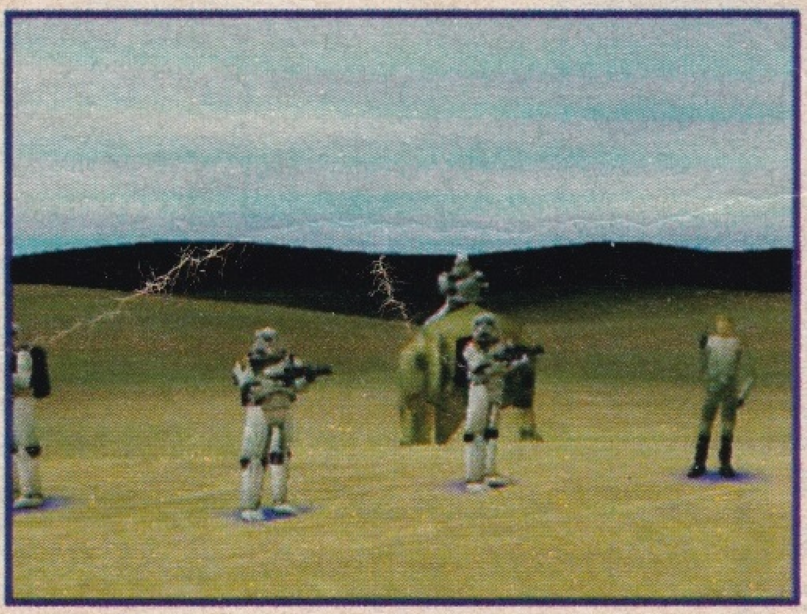
Naciśnij [CTRL] + 0
po użyciu kodu TheGalaxyIsYours. Teraz kursorami (w dół i w górę) możesz wybrać, jaką chcesz mieć jednostkę. Lewy kursor ją przywoła



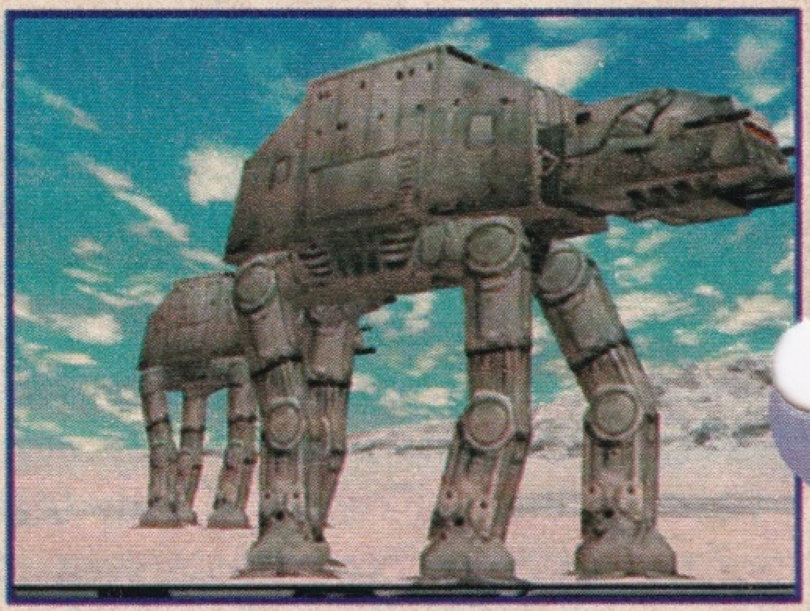
Kody wpisujesz jako imię gracza... Nie jest ono najładniejsze



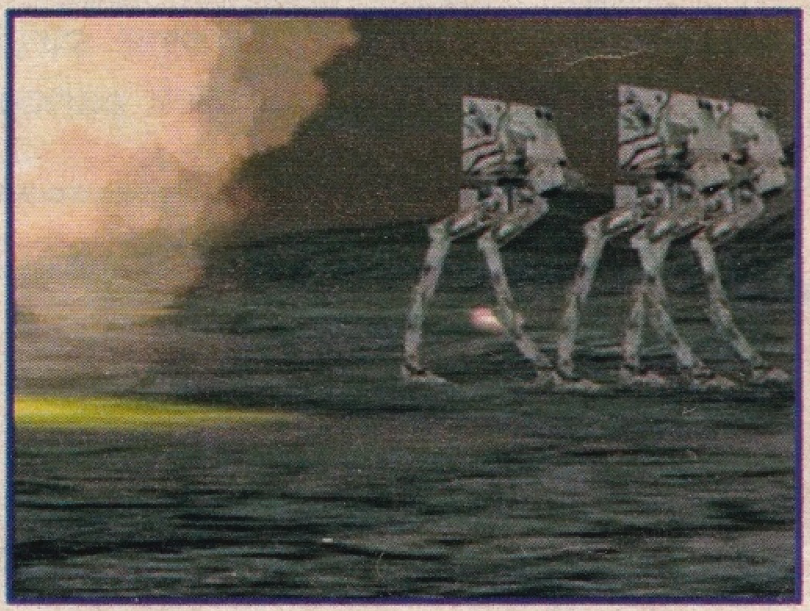
...i już masz dostęp do dowolnej misji. Prawda, jakie to proste?



Dzięki małemu oszustwu możesz dowodzić każdą jednostką



Teraz nawet desant szturmowców Imperatora nie jest dla ciebie groźny!



Szukajcie, szukajcie... I tak nikogo nie znajdziecie. Lord Vader będzie zły...

Soldier of Fortune

Najpierw znajdź plik sof.exe i utwórz skrót od niego. Potem zaznacz go i kliknij prawym przyciskiem myszy. Wybierz opcję „Właściwości". W pierwszej linii poleceń, po ścieżce dostępu do sof.exe, dopisz po prostu +set console 1. Cały wiersz poleceń będzie wyglądał następująco: "c:\....\SOF\sof.exe" +set console 1. Teraz musisz uruchomić grę za pomocą tego skrótu. Aby wpisać kod,



Trzeba wpisać kod, żeby otrzymać lekarstwo na tego twardziela

naciśnij klawisz tyldy „~", wpisz kod i naciśnij Enter. Gdyby komputer nie chciał przyjąć kodu, musisz jeszcze raz uruchomić grę.

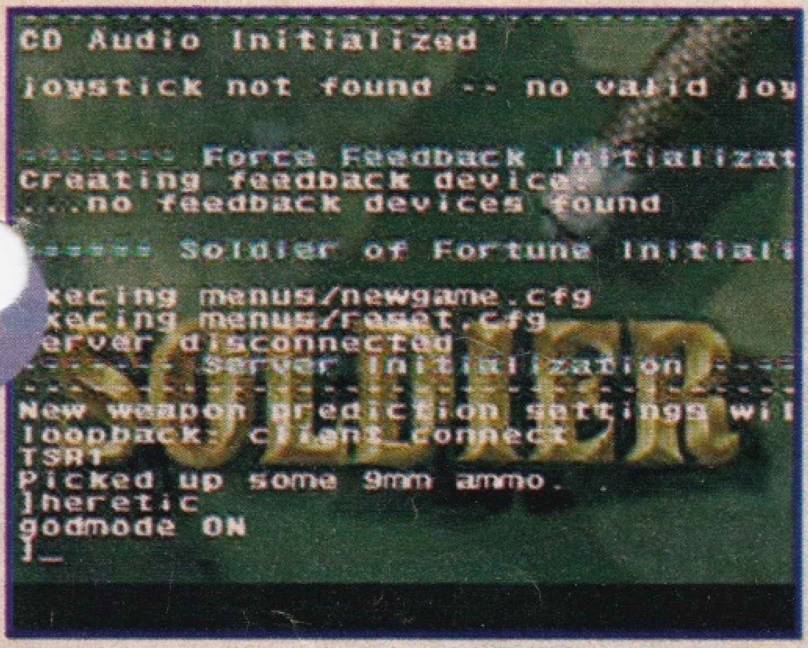
Kody

heretic
tryb boga

phantom
przejście przez mury

ninja
wrogowie cię nie widzą

elbow
daje bronie od 1 do 5



Tak wygląda miły ekran do wpisywania kodów

bigelbow
daje bronie od 6 do 10

gimme X
tworzy obiekt X

opdateinvfinal
daje więcej amunicji

killallmonsters
zabija wszystkich wrogów



ninja: *teraz możesz szybko i cicho przeczołgać się za plecami wrogów*

map X
przenosi do poziomu X
(patrz dalej)

kill
auto śmierć

putaway
spróbujcie eksperymentować

destroyents
jeśli jeszcze żyjecie, spróbujcie tego



elbow: *Już za chwilę pobawimy się w trochę ostrzejszą grę*

Kody poziomów

(wpisujesz map plus nazwa kodu i przenosisz się między misjami):

tut1, tsr1, tsr2, trn1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3

Tworzenie obiektów
Aby stworzyć jakiś obiekt musisz wpisać kilka poleceń:

1. Wpisz DEVELOPER 1
2. Wpisz: ENTLIST, pokaże się lista rzeczy
3. Wpisz GIMME i dodaj kod przedmiotu, których chcesz otrzymać

Np: gimme item_weapon_microwavepulse – da ci działko strzelające mikrofalami.



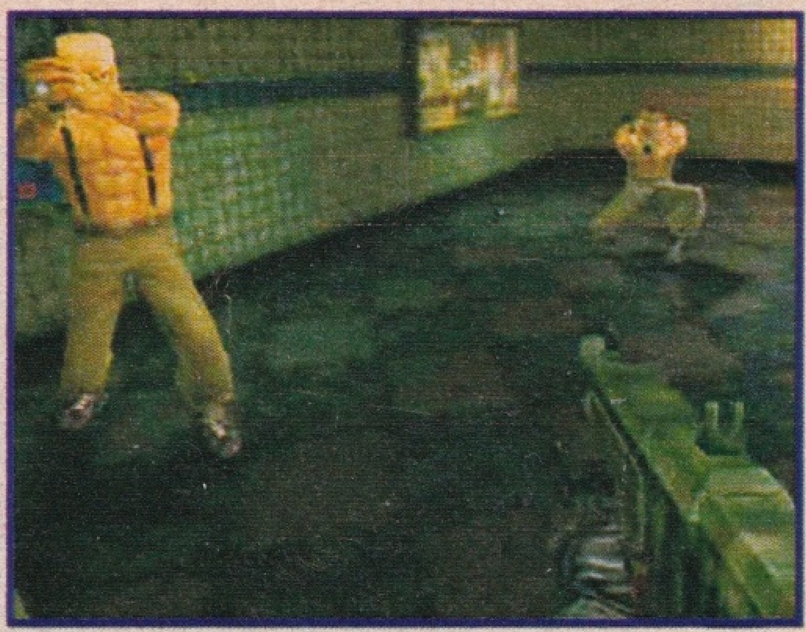
bigelbow: *Z taką giwerą żaden panczor ci się nie oprze*

A oto lista przedmiotów:

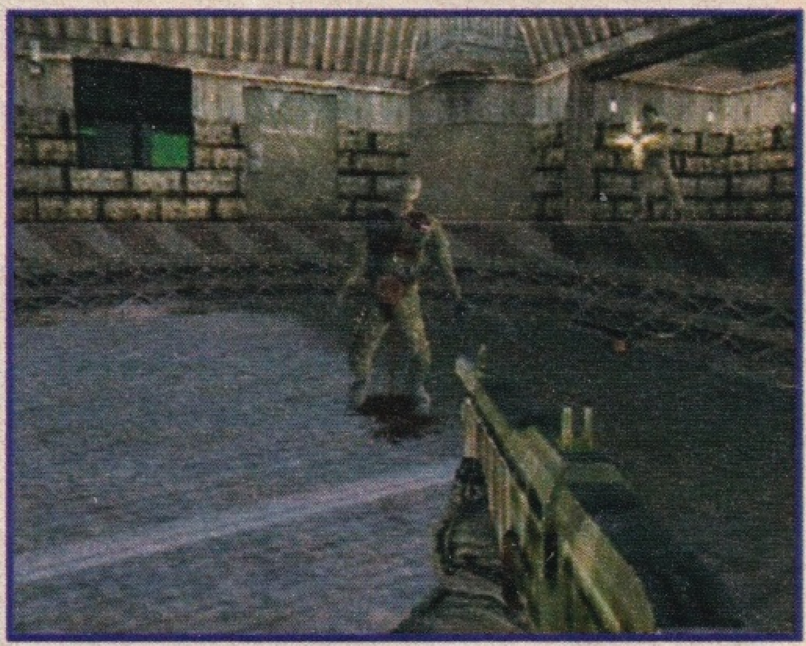
Bronie:
GIMME item_weapon_pistol = **pistolet 9mm**
GIMME item_weapon_pistol2 = **pistolet 0.44**
GIMME item_weapon_shotgun = **śrutówka**
GIMME item_weapon_sniper_rifle = **broń snajpera**
GIMME item_weapon_machinepistol = **Broń kalibru 9mm**
GIMME item_weapon_assault_rifle = **SMG**
GIMME item_weapon_machinegun = **Pistolet maszynowy**
GIMME item_weapon_rocketlauncher = **wyrzutnia rakiet**
GIMME item_weapon_flamethrower = **miotacz ognia**
GIMME item_weapon_microwavepulse = **MicrowavePulseGun**

Amunicja
GIMME item_ammo_sp_pistol **(amunicja 9mm)**
GIMME item_ammo_sp_pistol2 **(amunicja .44)**
GIMME item_ammo_sp_shotgun **(amunicja do śrutówki)**
GIMME item_ammo_sp_rocket **(rakiety)**
GIMME item_ammo_sp_gas **(flamer)**
GIMME item_ammo_sp_battery **(MPG)**

Przedmioty
GIMME item_equip_armor **= kamizelka kuloodporna**
GIMME item_equip_medkit **= apteczka**
GIMME item_equip_c4 **= C4 ładunki wybuchowe**
GIMME item_equip_grenade **= granaty**
GIMME item_equip_light_goggles **= infragogle**
GIMME item_equip_claymore **= miny Claymore**



heretic: *Teraz panowie mogą strzelać sobie w ciebie do woli*



Stary! I tak nie masz ze mną szans, chyba że też znasz kody...Ups...Aj...



A nie mówiłem? Jednak nie znasz. Cóż, twoja strata

Thief 2: The Metal Age

A oto kilka sztuczek, które ułatwią ci znacznie grę w drugą część Thiefa.



Ten gość jest niemiły. Otoczenie nieładne. Czas na następną misję

Zwiększanie ilości pieniędzy
Otwórz plik dark.cfg i zmodyfikuj wersy poleceń „cash_bonus n". N to po prostu ilość pieniędzy, jaką dostajesz na początku misji

Przeniesienie się do następnej misji

Wystarczy, abyś wcisnął kombinację klawiszy [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END] i przejdziesz do następnego poziomu.

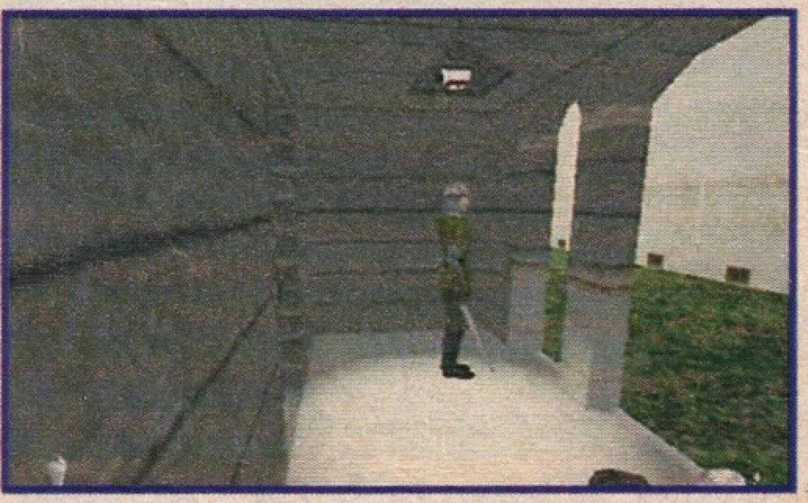
Zwiększanie ilości pieniędzy

Wystarczy abyś tuż przed zakończeniem misji zapisał grę. Teraz zakończ misję i zapisz grę ponownie w innym pliku. Następnie szybko załaduj grę zapisaną tuż przed końcem misji i jeszcze raz ukończ grę. Teraz będziesz miał dwa razy więcej kosztowności i pieniędzy, niż gdybyś ukończył misję uczciwie.

Uwaga: nie ma pewności, że producenci gry nie usuną tego błędu



Nawet kody nie ochronią cię przed rozwścieczonym magiem



Wystarczy prosta kombinacja klawiszy i oto przyjemniejsze otoczenie

Urban Chaos

Po prostu naciśnij F9, wpisz kod i naciśnij Enter.

BOO
piękne eksplozje

CRINKLES
włączanie i wyłączanie tekstur

DARCI
sterujesz oficerem D'arci

ROPER
sterujesz Roper

FADE N
ustala intensywność mgły, a N określa jej gęstość

WORLD
wybiera muzykę

WIN
przechodzisz do następnej misji

LOSE
przegrywasz misję

CCTV
wszystko dokoła fosforyzuje na zielono

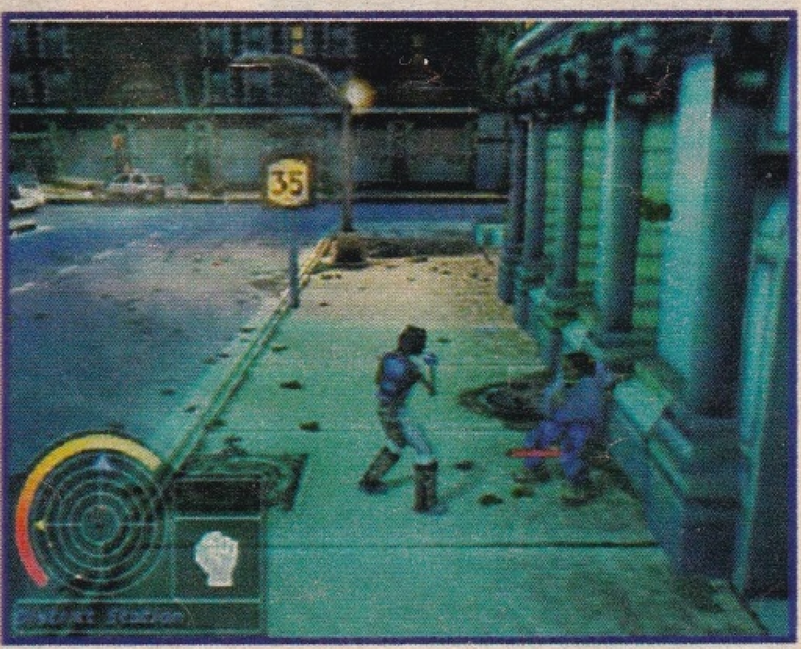
TELW N
idziesz do ważnego punktu w grze, N to liczba

TELS
zapisuje na mapie punkt, w którym jesteś

TELR
wracasz do zapisanego punktu



Przejdź na GOD MODE, a brzydcy faceci już ci nie podskoczą



Wystarczy jeden mały trik i wszystko dokoła robi się zielonkawe...

Pozostałe kody wpisujesz za pomocą pojedyńczych klawiszy. Nie zapomnij wcześniej wcisnąć F9:

Q – widzisz trasy pojazdów

W – nagle robi się mokro i nieprzyjemnie

E – tworzy pojazd

R – tworzy wybuchające beczki

I – widzisz trasy pieszych wędrówek

[ ] – przełączanie się na punkt widzenia wrogów

; – wszystko zwalnia

' – pauza

> – o, przepraszam

CTRL – pokazuje statystyki

G – przesuwa do przodu

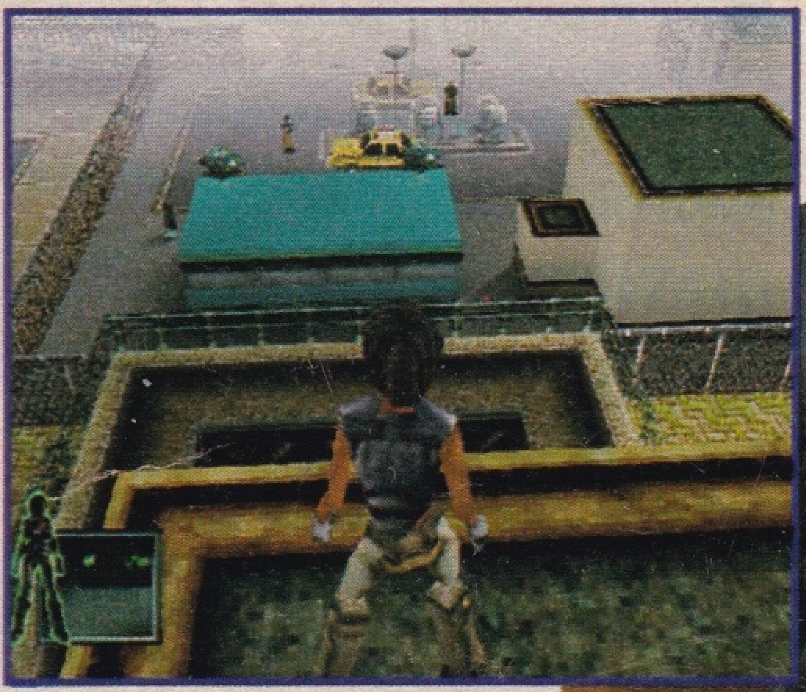
L – daje światło

F11 – włącza i wyłącza chmury

F12 – tworzenie broni



To niesamowite! Ona wspina się lepiej niż Lara Croft



Jeśli przeszkadza ci mgła, wystarczy jeden kod i wszystko widać jak na dłoni

Ubierając się tak wyzywająco na pewno przyciągniesz uwagę szumowin z ciemnych zaułków



Driver

Jak ominąć trening na początku gry?
Odszukaj katalog, w którym zainstalowana jest gra i otwórz w Notatniku plik MLADDER.DML (katalog DRIVER\DATA\MLADDER.DML). Usuń dwie komendy: INTERVIEV i QUITONFAIL. Uwaga – przedtem zachowaj kopię tego pliku.

Jak otrzymać lepszy samochód już w pierwszej misji?
Wystarczy w katalogu DRIVER/SCRIPTS/MISSIONS znaleźć i otworzyć w Notatniku plik mission1. W poleceniu PlayerCarType X zamiast X należy wpisać liczbę wybraną z poniższej listy:

0 – Originam Car
1 – Crew Cab Pickup
2 – Luxury/ Pimp Coupe
3 – Sports Coupe
4 – Camaro
5 – Toranodo
6 – Nova
7 – Cadillac Sedan
8 – Bonneville
9 – Chevelle
10 – L.A.P.D. Caproce Cruiser
11 – Cadillac Coupe
12 – Firebird
13 – Taxi
14 – Cadillac Sedan
15 – Nie używać - błąd
16 – Jaguar
17 – Thunderbird



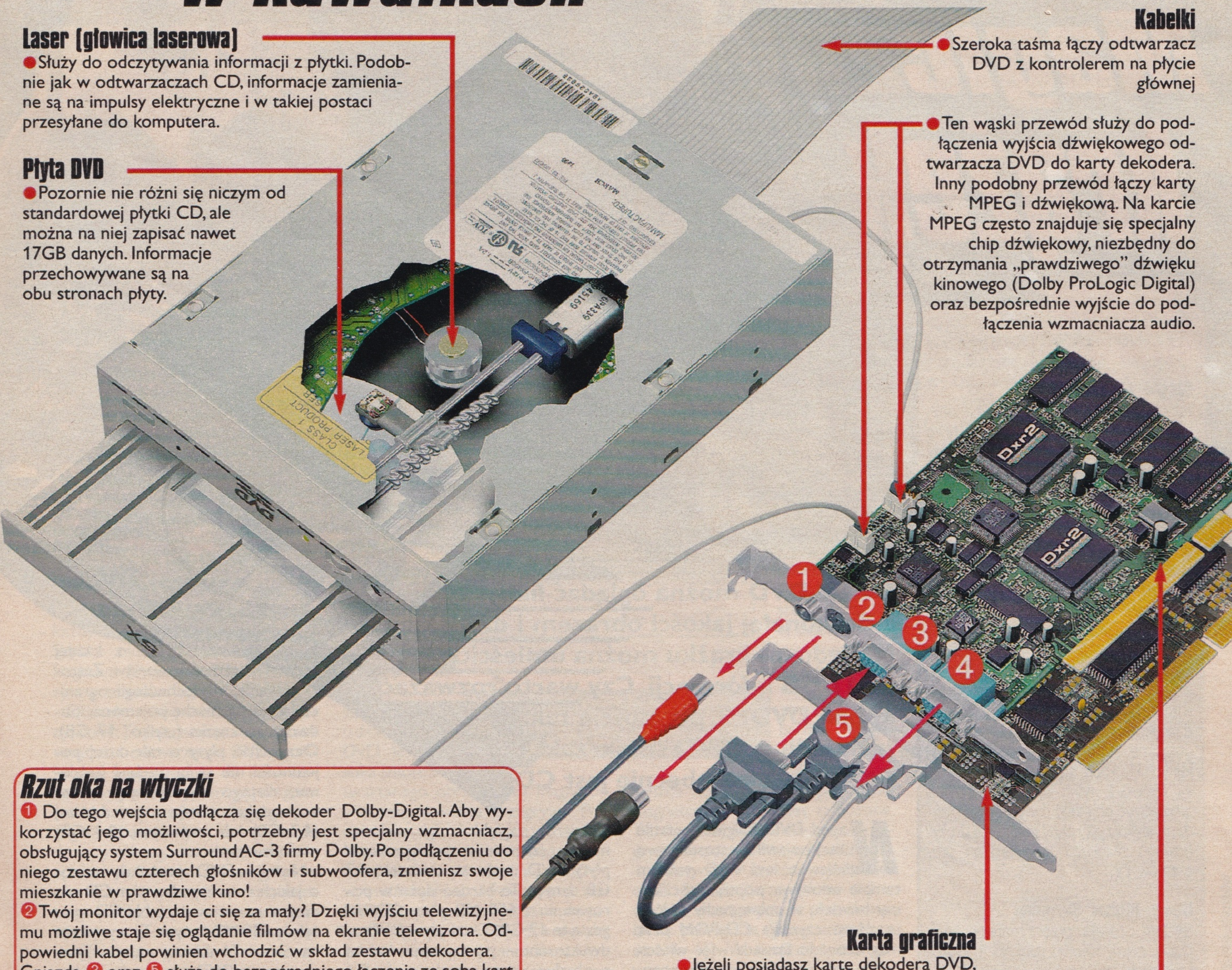
Znudziła ci się już ta bryka? Masz ochotę poszaleć na ulicach?



Wystarczy, że wpiszesz kod i możesz rozbijać się nawet Cadillakiem!

Napęd DVD w kawałkach

Do skorzystania z pełni możliwości DVD nie wystarczy sam napęd. Dobry zestaw powinien składać się z odtwarzacza oraz karty dekodera MPEG. Dopiero to umożliwi ci oglądanie filmów na ekranie komputera



Laser (głowica laserowa)

Służy do odczytywania informacji z płytki. Podobnie jak w odtwarzaczach CD, informacje zamieniane są na impulsy elektryczne i w takiej postaci przesyłane do komputera.

Płyta DVD

Pozornie nie różni się niczym od standardowej płytki CD, ale można na niej zapisać nawet 17GB danych. Informacje przechowywane są na obu stronach płyty.

Kabelki

Szeroka taśma łączy odtwarzacz DVD z kontrolerem na płycie głównej

Ten wąski przewód służy do podłączenia wyjścia dźwiękowego odtwarzacza DVD do karty dekodera. Inny podobny przewód łączy karty MPEG i dźwiękową. Na karcie MPEG często znajduje się specjalny chip dźwiękowy, niezbędny do otrzymania „prawdziwego" dźwięku kinowego (Dolby ProLogic Digital) oraz bezpośrednie wyjście do podłączenia wzmacniacza audio.

Rzut oka na wtyczki

❶ Do tego wejścia podłącza się dekoder Dolby-Digital. Aby wykorzystać jego możliwości, potrzebny jest specjalny wzmacniacz, obsługujący system Surround AC-3 firmy Dolby. Po podłączeniu do niego zestawu czterech głośników i subwoofera, zmienisz swoje mieszkanie w prawdziwe kino!

❷ Twój monitor wydaje ci się za mały? Dzięki wyjściu telewizyjnemu możliwe staje się oglądanie filmów na ekranie telewizora. Odpowiedni kabel powinien wchodzić w skład zestawu dekodera.

Gniazda ❸ oraz ❺ służą do bezpośredniego łączenia ze sobą kart MPEG i graficznej. Dzięki temu połączeniu możesz jednocześnie pisać w edytorze i oglądać film DVD.

Z kolei gniazdo ❹ służy do podłączenia karty MPEG do monitora. Dzięki temu będzie możliwe oglądanie na nim filmów.

Karta graficzna

Jeżeli posiadasz kartę dekodera DVD, wyjście karty graficznej musisz połączyć ze specjalnym wejściem karty dekodera.

Karta dekodująca MPEG

MPEG to skrót od angielskiego „Motion Picture Experts Group". Pod tą przydługą nazwą kryje się standard kompresji danych dźwiękowych i graficznych. Gdyby nie był stosowany, na płycie DVD zmieściłaby się mniej więcej jedna minuta filmu! MPEG-2 pozwala uzyskać znacznie lepszą jakość obrazu, niż jego starsza wersja (MPEG-1). Przy jego użyciu można zakodować siedem kanałów dźwiękowych dla dźwięku przestrzennego i jeden basowy, przeznaczony dla subwoofera. W standardzie MPEG-2 klatki filmu, które nie różnią się niczym od poprzednich, nie są dekodowane, a do karty graficznej przesyłana jest „stara" klatka. Pozwala to znacznie zwiększyć wydajność odtwarzania.

Razem, czy osobno?

Nie zawsze wskazane jest kupno całego kompletu (odtwarzacz, karta MPEG, przewody). Istnieje kilka różnych powodów, aby kupować elementy zestawu osobno.

Jeśli posiadasz kartę graficzną wspomagającą odtwarzanie MPEG (np. ATI Rage) lub masz wystarczająco szybki komputer, aby korzystać z programów dekodujących, to dodatkowa karta MPEG wchodząca w skład zestawu będzie ci zupełnie niepotrzebna. Wtedy powinieneś kupić sam odtwarzacz, oszczędzając przy okazji trochę pieniędzy. Pamiętaj jednak, że programy do dekodowania mają duże wymaganie sprzętowe.

Kupowanie każdego elementu osobno nie zawsze jest najlepszym pomysłem. Zestaw umożliwia natychmiastową instalację i daje gwarancję bezproblemowego działania – wszystkie elementy na pewno będą wydajnie współpracować. Oprócz tego gotowe zestawy są zazwyczaj tańsze od tych samodzielnie kompletowanych. Poza tym karta MPEG odciąża procesor, a obraz zawsze jest dobrej jakości.

DVD – Magiczny krążek



INFO

Słowniczek

Single / Double Layer
Informacje można zapisywać na obydwu stronach płyty DVD (na CD tylko z jednej). Oprócz tego z każdej strony płyty mogą znaleźć się dwie warstwy zawierające dane. Skrót DL („podwójna warstwa") oznacza, że na płycie zastosowano właśnie taki format zapisu. Jeśli do zapisu danych wykorzystano tylko jedną warstwę z każdej strony płyty, stosuje się oznaczenie SL („pojedyncza warstwa").

MPEG
Skrót od Motion Picture Experts Group. Jest to ogólnie przyjęty standard kodowania i kompresji danych, głównie dźwiękowych i graficznych. Obiekty graficzne, które się nie zmieniają w kolejnych klatkach, są zapisywane w wersji MPEG-2 tylko raz, co pozwala zmniejszyć objętość danych. Ten standard wykorzystywany jest także do cyfrowego przekazu satelitarnego programów TV.

Dolby Digital Surround
System dźwięku przestrzennego firmy Dolby, znany również jako AC-3. Wykorzystuje on zestaw kilku (zwykle 5) głośników, odpowiednio rozmieszczonych wokół widza. Umożliwia to stworzenie tzw. efektu dźwięku otaczającego. Jeśli na ekranie zobaczysz nadlatujący statek kosmiczny, dźwięk będziesz mógł odnieść wrażenie,że dźwięk pochodzi od przemieszczającego się obiektu.

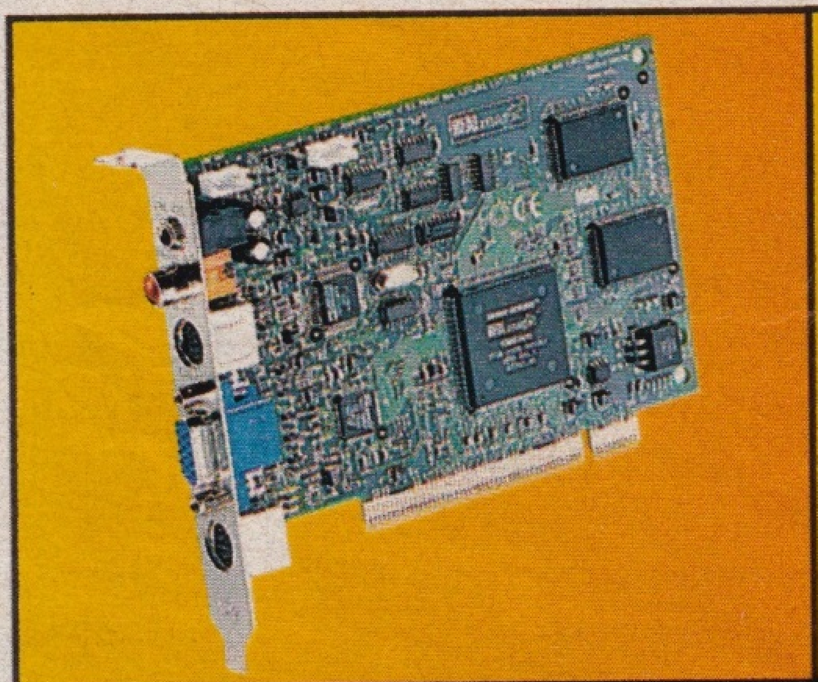
Format 16:9
Znany również jako format kinowy. Telewizor działający w tym formacie jest o około 30% procent szerszy niż standardowy odbiornik (pracujący w formacie 4:3). W takim właśnie systemie nagrywane są zazwyczaj filmy DVD, a także kopie filmów przeznaczone do odtwarzania w kinach. Niektóre telewizory potrafią symulować efekt kinowego ekranu, zwężając odpowiednio obraz.

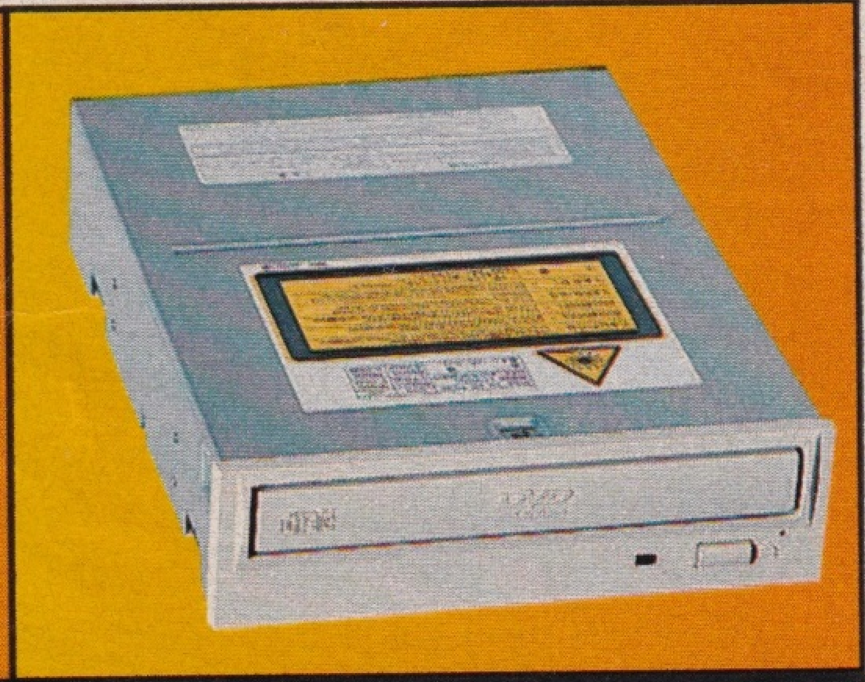
Dzięki DVD można oglądać filmy z doskonałej jakości obrazem i dźwiękiem. Na jednym krążku można umieścić aż 17 GB informacji. Czy warto rozważać kupno DVD? Z pewnością tak! Już niedługo DVD stanie tak popularne, jak obecnie jest CD

Napęd DVD (Digital Versatile Disc) pojawił się stosunkowo niedawno, lecz w zawrotnym tempie zdobywa popularność. Łączy bowiem w sobie cechy dwóch urządzeń: czytnika CD-ROM oraz magnetowidu. Posiada więc właściwości, które z nawiązką rekompensują dość duży wydatek. Komputerowe odtwarzacze DVD obsługują nie tylko płyty DVD, lecz również CD. Oznacza to, że możesz wymienić swój stary CD-ROM i nadal cieszyć się swoją kolekcją płyt kompaktowych.

Płyta DVD do złudzenia przypomina zwyczajną płytę CD, a ich średnica i grubość jest praktycznie taka sama. Na obydwu rodzajach nośników dane są umieszczane w postaci mikroskopijnych zagłębień ułożonych w spiralę (w taki sam sposób jak rowki na płycie analogowej). Specjalna głowica laserowa oczytuje różnicę głębokości zagłębień, zamieniając je na impulsy elektryczne będące ciągiem danych. Dzięki znacznemu zmniejszeniu wymiarów zagłębień i ich większemu zagęszczeniu, na jednej stronie płyty DVD udało się zmieścić 4,7 GB danych. To bardzo dużo w porównaniu z 650 MB płyty CD, ale gdzie te 17 GB? Otóż płyty DVD są dwustronne – po zapisaniu każdej z obydwu stron uzyskuje się 9,4 GB. Ponieważ w nowym standardzie płyty są półprzezroczyste, możliwe stało się zlepienie dwóch, dwustronnie zapisanych płyt tak, aby laser mógł czytać informacje z każdej z czterech warstw. Zastosowanie tej technologii ograniczyło jednak trochę pojemność podwójnego krążka („tylko" 17 GB). Oczywiście płyty o tak dużej pojemności nie są potrzebne każdemu, dlatego stosuje się tańsze w produkcji wersje o pojedynczej (4,7 GB) lub podwójnej (9,4 GB) metodzie zapisu.

Nośniki DVD posiadają zalety, o jakich w przypadku płyt CD nie można nawet marzyć. Na CD mieści się 650 MB danych. To wystarcza na około 74 minuty muzyki. Tymczasem na DVD bez trudu można zapisać 8 godzin filmu. Rzadko która produkcja trwa dłużej niż połowę tego czasu. Dodatkowe miejsce nie jest jednak marnowane. Dzięki niemu można uzyskać wyższą ja-

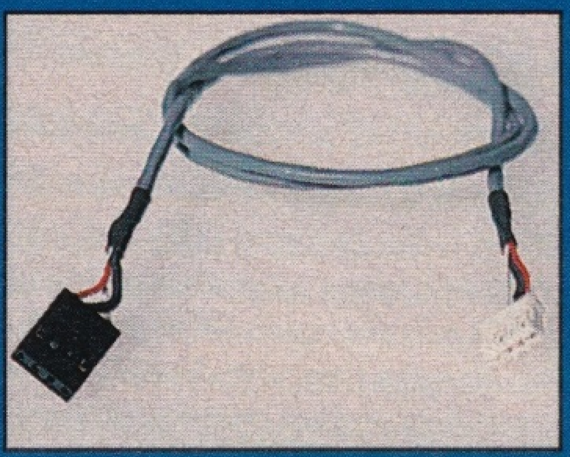




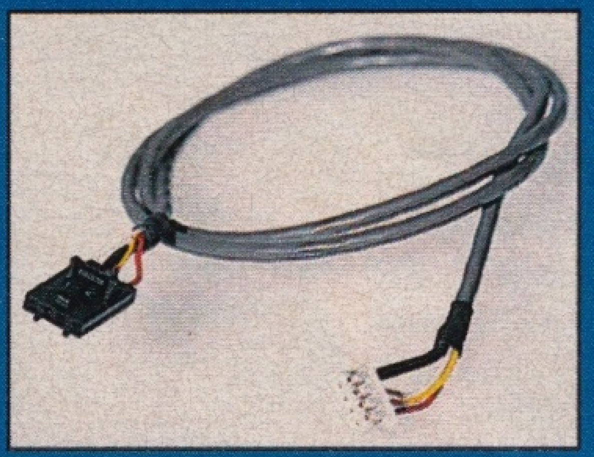
W pełni funkcjonalny zestaw DVD składa się z odtwarzacza oraz karty dekodera MPEG. Dopiero wtedy możesz docenić zalety nowej technologii

KABELKOLOGIA...

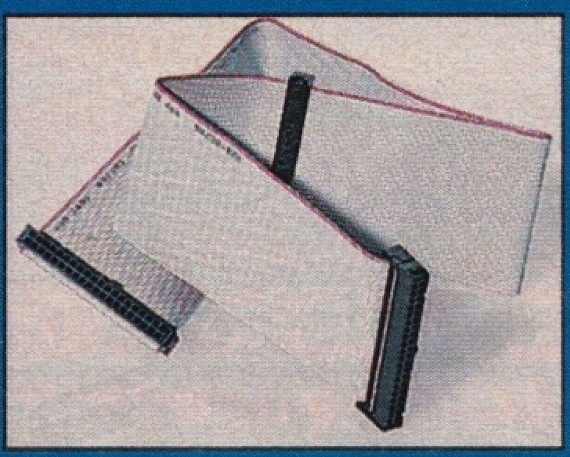
Do łączenia DVD z poszczególnymi kartami służą różne przewody. Jest ich całkiem sporo i łatwo je pomylić. Dlatego też warto dokładnie wiedzieć, gdzie należy podłączyć dany przewód



Ten kabelek służy do łączenia odtwarzacza bezpośrednio z kartą dźwiękową. Można też przy jego pomocy przesłać dźwięk z odtwarzacza DVD do karty MPEG. Taki przewód zawsze znajduje się w zestawie.



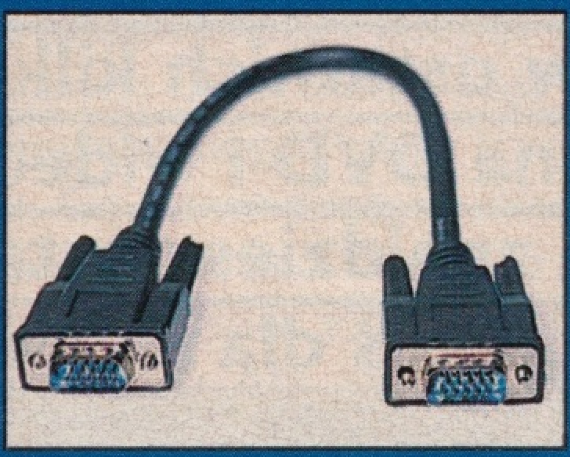
Ten cienki kabelek łączy odtwarzacz z chipem dźwiękowym na karcie dekodera.



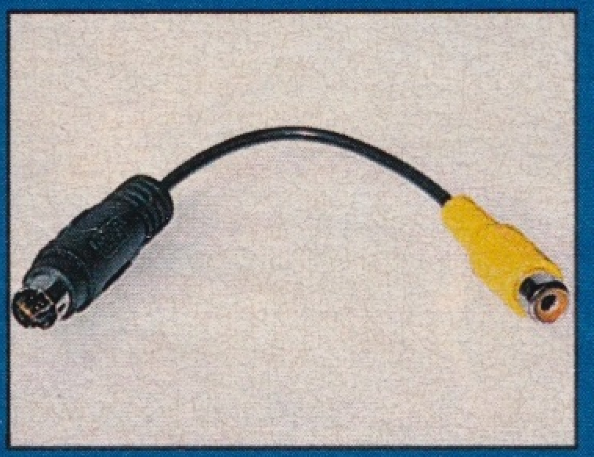
Ten szeroki przewód połączy odtwarzacz z płytą główną komputera. Nie musi znajdować się w zestawie. Zamiast dodatkowej „taśmy" można wykorzystać tę, którą podłączony jest twardy dysk, ale nie jest to najlepsze wyjście.



Przewód, który rzadko znajduje się w zestawie. Przy jego pomocy można do komputera podłączyć odtwarzacz albo kamerę video.



Krótki przewód łączący kartę MPEG z kartą graficzną. Można go również wykorzystać do połączenia karty graficznej z akceleratorem 3D (np. Voodoo 2).



Ten przewód podłączany jest do wyjścia video na karcie MPEG. Możesz go użyć do podłączenia telewizora lub magnetowidu.

kość obrazu, a także cyfrowo zapisać dźwięk. Jeśli używasz dekodera MPEG, obraz – nawet wyświetlany na całym ekranie – nie jest rozmazany, zachowuje rewelacyjną ostrość. Dźwięk może być odtwarzany przy pomocy systemu dźwięku przestrzennego, np. Dolby Digital Surround. W czasie oglądania filmu możesz więc poczuć się jak w prawdziwym kinie. Dodatkowo każdy film podzielony jest na sceny. Szybko możesz znaleźć ulubiony fragment filmu lub miejsce, w którym przerwałeś oglądanie.

Obecnie, mimo odstraszającej ceny, coraz popularniejsze stają się zewnętrzne odtwarzacze DVD, podłączane bezpośrednio do telewizora. Z wyglądu przypominają magnetowid i w przyszłości mogą go zastąpić. Niestety jest on znacznie droższy niż jego komputerowy odpowiednik. Ponadto, aby osiągnąć na nim optymalną jakość obrazu, trzeba go podłączyć do telewizora działającego w formacie 16:9. Takie urządzenie dobre jest dla tych, którzy przed telewizorem spędzają więcej czasu niż przed komputerem. Pozostali powinni się raczej zastanowić nad komputerowym odtwarzaczem DVD. Jeśli masz szybki procesor, możesz pozwolić sobie na programowy dekoder MPEG. Jednak karta dekodująca MPEG zapewnia lepszą jakość obrazu oraz posiada np. wyjście telewizyjne. Podstawową zaletą odtwarzaczy DVD jest wysoka jakość odtwarzanego obrazu – tu magnetowid zdecydowanie przegrywa. Podobnie wygląda kwestia dźwięku. Nawet najlepsza jakość zapisu na taśmie nie może równać się z cyfrowym dźwiękiem, oferowanym przez DVD. Równie ważny jest fakt, że jakość nagrania nie pogarsza się po wielokrotnym obejrzeniu filmu. Nowy standard oferuje także niespotykane wcześniej możliwości, np. szybkie przeskakiwanie po scenach, a nawet zmianę kamery, z której obraz jest oglądany. Jednak w tym ostatnim wypadku film musi być nagrany w specjalny sposób, który umożliwi takie atrakcje. Niestety, wszystkie te zalety ciężko jest docenić na zwykłym telewizorze i bez specjalnego, bardzo drogiego zestawu głośników. Dlatego wydaje się, że na razie panowanie magnetowidów nie jest zagrożone. Tym bardziej, że umożliwiają one nagrywanie programów telewizyjnych.



Samsung RW Combo poza czytaniem płyt DVD (oraz CD) umożliwia również nagrywanie płyt CD i CD-RW

Zalety DVD bardzo szybko docenili dystrybutorzy filmów i lista tytułów dostępnych na płytach stale się powiększa (patrz artykuł na stronie 46). W zasadzie każda nowa produkcja trafia do sprzedaży zarówno na kasetach wideo, jak i na DVD. Również w wypożyczalniach filmów wideo można znaleźć coraz więcej tytułów nagranych na cyfrowe krążki.



Creative Labs, jak przystało na multimedialnego potentata, ma w swojej ofercie także napędy DVD wraz z kartami dekodującymi MPEG



Miłośnicy DVD znajdą tutaj wszelkie informacje na temat premier filmów, dostępnych w wersji cyfrowej

INFO
Słowniczek c.d.

Zestaw DVD
W skład zestawu wchodzi odtwarzacz DVD, a także karta dekodująca MPEG, która służy do dekompresji danych zapisanych na płycie DVD. Czasami karta MPEG zastępowana jest odtwarzaczem programowym. Pamiętaj jednak, że odtwarzanie filmów DVD przy użyciu nawet najlepszego programu, wymaga bardzo dobrego, silnego komputera. Zamiast karty MPEG można kupić kartę graficzną wspomagającą odtwarzanie filmów (np. ATI Rage). Jednak musisz się wtedy liczyć z tym, że najnowsze gry nie będą działały płynnie, gdyż karty te nie wykorzystują najnowszych procesorów graficznych.

Kody regionalne
Dystrybutorzy filmów postanowili zabezpieczyć się przed sytuacją, kiedy film rozpowszechniany tylko w Stanach Zjednoczonych, trafia na rynek europejski. Podzielili więc świat na osiem stref i każdej z nich przyporządkowali specjalny kod. Odtwarzacz DVD, który ma uaktywnioną blokadę, nie będzie w stanie wyświetlić filmu pochodzącego z innej strefy. Nie obejrzysz więc filmu przywiezionego np. ze Stanów, korzystając z odtwarzacza kupionego w Europie. A oto kody dla poszczególnych regionów:

1 **Ameryka Północna**
2 **Europa, Japonia, Afryka Południowa, Środkowy Wschód**
3 **Południowo-wschodnia Azja**
4 **Australia**
5 **Ameryka Środkowa i Południowa**
6 **Chiny**

Oczywiście istnieją różne sposoby ominięcia tego problemu. Firma Pioneer wyprodukowała odtwarzacz oznaczony symbolem A03S. Po przestawieniu jednego z mikroprzełączników można oglądać filmy z żądanej strefy. Podobne rozwiązanie stosują także inni producenci, a inni wcale nie montują blokady, lub pozwalają zmienić wpisany kod na inny, ale np. tylko trzy razy.

Blokada kopiowania
Większość producentów odtwarzaczy DVD (zarówno tych komputerowych, jak i zwykłych) montuje w swoim sprzęcie specjalny układ elektroniczny, uniemożliwiający przegranie filmu na kasetę wideo. Do sygnału telewizyjnego, wychodzącego z odtwarzacza, dodawany jest specjalny system zakłóceń, który uniemożliwia dokonanie takiego nagrania. Jest on jednocześnie niezauważalny dla widza oglądającego film. Po nagraniu, na taśmie pojawiają się szumy i zniekształcenia obrazu. W ten sposób producenci filmów chcą ochronić się przed piratami.

DVD w Internecie
http://dvd.koti.com.pl
http://dvd.ins.pl
http://www.panoramafirm.com.pl/serwis/dvd
http://www.dvd.com.pl

Tekst: Krzysztof Adamczyk Zdjęcia: materiały prasowe producentów



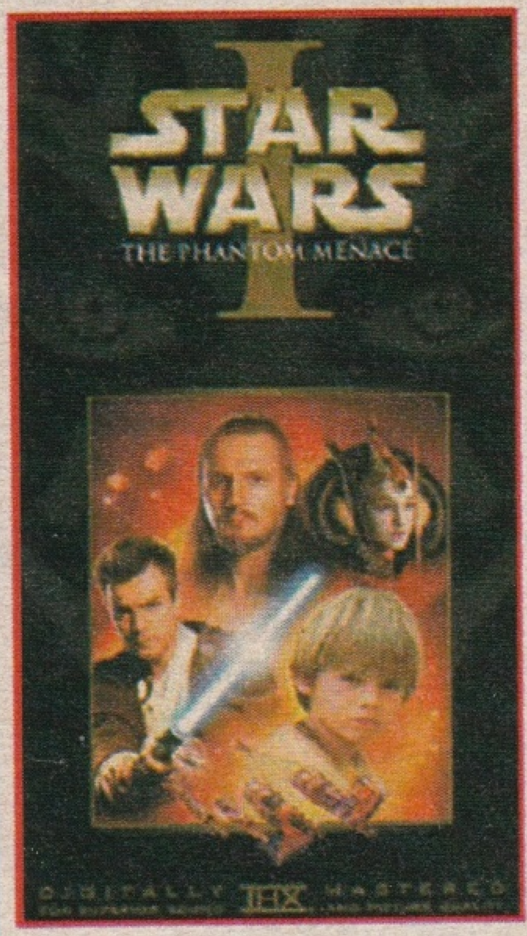
Nudzisz się? W kinach nie grają nic ciekawego? Specjalnie dla ciebie prezentujemy zestawienie najlepszych filmów SF, jakie w ostatnich kilku latach ukazały się na DVD i wideo. Na pewno znajdziesz tutaj coś dla siebie!

FILMOWE HITY

Gwiezdne Wojny: Epizod I Mroczne Widmo

Chyba każdy słyszał o serii Gwiezdnych Wojen. Na kasetach ukazała się właśnie pierwsza część tej niezwykłej sagi. W MROCZNYM WIDMIE przedstawiono historię młodego Obi-Wan Kenobiego i Anakina Skywalkera. Akcja pierwszej części toczy się początkowo na planecie Naboo, której grozi atak wojsk senatora Palpatine'a. Dwaj rycerze Jedi zostają wysłani na miejsce starcia, aby załagodzić sytuację. Muszą ostrzec królową o grożącym jej niebezpieczeństwie. Później akcja przenosi się na Tatooine, gdzie poznajesz młodego Anakina Sywalkera, biorącego udział w wyścigu super szybkich podów.

Pierwszy epizod Gwiezdnych Wojen przez niektórych fanów cyklu Star Wars uznawany jest za bardzo dobry film, inni jednak twierdzą, że stanowi kompletnie nieudany początek trylogii. Niewątpliwie jednak warto samemu obejrzeć ten film, zwłaszcza jeśli widziałeś już wcześniejsze przygody Luke Skywalkera, Hana Solo i księżniczki Lei!



Dystrybutor: Imperial
Dostępny na: wideo (planowana też wersja DVD)

Nasza ocena: ★★★★

Matrix



Czym jest Matrix? To pytanie nurtuje głównego bohatera filmu, hakera Neo, który ma wrażenie, że otaczający go świat nie jest realny. Nocami poszukuje śladów innego hakera – Morpheusa. Gdy uda mu się nawiązać z nim kontakt, jego życie odmieni się na zawsze. Do tego wszystkiego spotyka piękną i wysportowaną Trinity, która ukrywa jakąś tajemnicę... Neo nagle odkrywa, że świat wygląda trochę inaczej niż to sobie kiedyś wyobrażał. Rozpoczyna się dla niego mordercza walka o przetrwanie.

Matrix błyskawicznie stał się filmem kultowym, a nawet pobił pierwszą część Gwiezdnych Wojen, zdobywając cztery Oscary (patrz CLICK 08). Być może obejrzysz go kilkanaście razy! Doskonała fabuła, niesamowite efekty specjalne i szybka akcja sprawią, że na pewno nie będziesz się nudzić. Oglądając go lepiej jednak nie zastanawiaj się, czy może nasz świat też przypomina ten znany z MATRIXA...

Dystrybutor: Warner Bros.
Dostępny na: wideo/DVD

Nasza ocena: ★★★★★

DVD – PRAWDZIWE KINO...

FILMY

Można powiedzieć, że filmy powinno się oglądać wyłącznie w kinie, albo na DVD. Poza obrazem znacznie lepszej jakości (w porównaniu z tym z kasety wideo), zapis cyfrowy umożliwia rejestrację wysokiej jakości stereofonicznej ścieżki dźwiękowej (zwykle w kilku wersjach językowych). Możesz też wybrać kilka prędkości odtwarzania (i np. obejrzeć ulubione sceny w zwolnionym tempie). I najważniejsze – płytę DVD odtworzysz nawet kilkaset razy bez utraty jakości zapisu – kaseta wideo raczej by tego nie przetrwała...





Mroczne miasto

John Murdoch nie wie jak się nazywa, ani skąd pochodzi. Pamięta jedynie, że jest ścigany za zabójstwo, którego nie popełnił. Ma też wrażenie, że w mieście, w którym żyje, dzieją się dziwne rzeczy. Kiedy upływa dwanaście godzin i mieszkańcy miasta zasypiają, na ulicach zachodzą dziwne przemiany. Budowle zmieniają się, wyrastają nowe gmachy, a inne po prostu znikają. Zmieniają się także wspomnienia i pozycja społeczna różnych osób. Biedni stają się milionerami, a bogaci nagle tracą wszystko. Co dziwniejsze, w mieście, poza bohaterem, nikt nie dostrzega tych zmian. Jedynie John, który posiada tajemniczy dar, może stawić czoła dziwnym wydarzeniom...

MROCZNE MIASTO jest trzymającym w napięciu thrillerem SF. Film posiada ciekawą fabułę i zapierające dech w piersiach efekty specjalne. Jeśli go wypożyczysz, nigdy już nie zapomnisz widoku Mrocznego Miasta.

Dystrybutor: Imperial
Dostępny na: wideo

Nasza ocena: ★★★★★

Ukryty wymiar

Ziemia wysłała w kosmos pojazd badawczy „Event Horizon", wyposażony w nowy napęd grawitacyjny, który miał być przetestowany w czasie pierwszej podróży. Po uruchomieniu silników statek niespodziewanie zniknął... Po siedmiu latach odebrano sygnał z „Event Horizon" i wysłano ekipę ratunkową. Załoga śpieszaca z pomocą spotka się na pokładzie statku widma z „nieznanym" z innego wymiaru...

UKRYTY WYMIAR to dobry thriller SF. Atmosfera filmu i efektowne zdjęcia budzą prawdziwą grozę. To jeden z lepszych filmów SF ostatnich lat – warto go zobaczyć! W dodatku w głównej roli zobaczysz Laurence Fishburne'a, który gra Morfeusza w MATRIXIE.

Dystrybutor: ITI Home Video
Dostępny na: wideo

Nasza ocena: ★★★★



DVD – NIE TYLKO FILMY

Korzystając z komputerowego czytnika DVD możesz nie tylko oglądać filmy, ale też grać w super gry i używać programów multimedialnych...

NAUKA

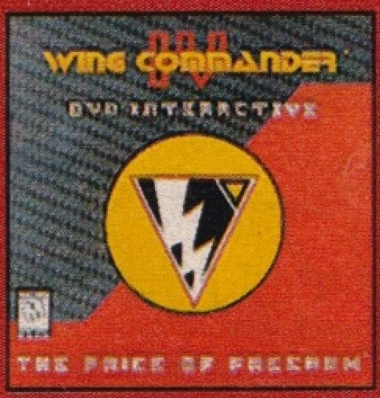
Jedną z największych zalet technologii DVD jest bardzo duża pojemność nośnika. Wykorzystali to producenci wszelkiego typu elektronicznych słowników, encyklopedii oraz kursów języków obcych. Nowe możliwości pozwoliły uatrakcyjnić te produkty, dodać wysokiej jakości filmy, muzykę, grafikę, itp. Przykładem może tutaj być multimedialna encyklopedia firmy Microsoft – Encarta; lub też słowniki wydawnictwa Collins.



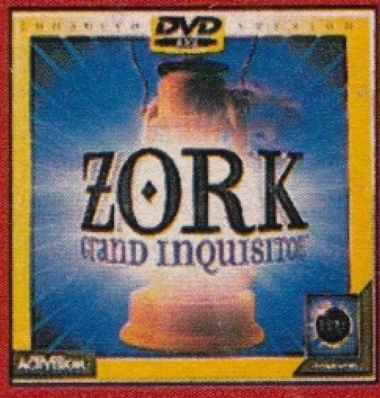


ROZRYWKA

Gry wydane na płytach DVD zazwyczaj posiadają grafikę i oprawę muzyczną znacznie lepszą od swoich „zwykłych" kuzynów w wersji CD. Niestety, zdarzają się też niechlubne wyjątki...







Mój przyjaciel Marsjanin

Ciężki jest los dziennikarza. Przekonał się o tym Tim O'Hara, który stał się świadkiem katastrofy marsjańskiego statku kosmicznego. W dodatku do jego domu zakradł się Marsjanin. Człowiek i Obcy bardzo szybko się zaprzyjaźniają. Pragnący poznać Ziemię kosmita postawi jednak biednego dziennikarza w wielu kłopotliwych, a zarazem zabawnych sytuacjach. MÓJ PRZYJACIEL MARSJANIN to komedia SF, która została wyprodukowana przez studio Walta Disneya. Jest to naprawdę doskonały film, który spodoba się zarówno tobie, jak i twojej rodzinie.

Dystrybutor: Imperial
Dostępny na: wideo/DVD

Nasza ocena: ★★★★

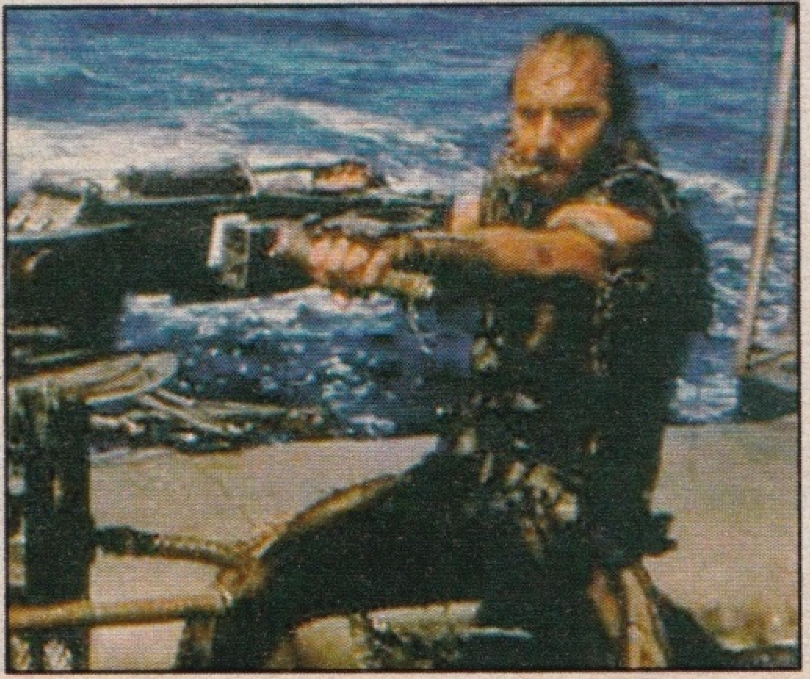
Wodny świat

W przyszłości słońce stopi lodowce, a woda z nich zaleje prawie wszystkie lądy. Rolę pieniądza pełnić będzie ziemia, warta więcej niż złoto. W takiej właśnie rzeczywistości żyje główny bohater filmu, grany przez Kevina Costnera, żeglarz-mutant. Przybywa on do niewielkiej osady, dryfującej na wodzie, by uzupełnić zapasy. Tam spotyka dziewczynkę z wytatuowaną na plecach mapą, ukazującą drogę do suchego lądu. Wkrótce jednak pojawia się banda terroryzująca okolicę...

WODNY ŚWIAT to jeden z najdroższych filmów w historii amerykańskiego przemysłu filmowego. Znajdziesz w nim fabułę bardzo podobną do tej z MAD MAXA, tyle że akcja rozgrywa się na i pod wodą, a nie na pustyni.

Dystrybutor: ITI Home Video
Dostępny na: wideo/DVD

Nasza ocena: ★★★



Wysłannik przyszłości

Grałeś w Fallout? Jeśli tak, to ten film po prostu musisz zobaczyć! Akcja rozgrywa się w świecie po zagładzie nuklearnej. Nieliczni pozostali przy życiu ludzie mieszkają w małych osadach. Jedyną siłą militarną jest banda Holnistów, którzy terroryzują spokojnych mieszkańców. Bohater filmu pewnego dnia przez przypadek odnajduje zwłoki listonosza i przywłaszcza sobie jego mundur oraz torbę. Nie wie jednak, że tym samym zmieni życie wszystkich, którzy przeżyli nuklearny kataklizm. Mieszkańcy wiosek wierzą bowiem, że bohater naprawdę jest listonoszem, a jego pojawienie się zwiastuje początek lepszych czasów. Pomysł odrodzenia się legalnej władzy nie podoba się Holnistom, którzy ruszają w ślad za listonoszem...

Wysłannik Przyszłości to trudny film, jednak my go polecamy! Uwaga – film trwa ponad trzy godziny!

Dystrybutor: Warner
Dostępny na: wideo/DVD

Nasza ocena: ★★★



Trzynaste piętro

Douglas Hall budzi się wczesnym rankiem. Kiedy przesłuchuje wiadomości nagrane na automatycznej sekretarce, dowiaduje się, że zginął jego przyjaciel. Jak się później okazuje, kolega Douglasa brał udział w tajemniczym eksperymencie. Hall chce więc rozwikłać zagadkę śmierci przyjaciela i dlatego uczestniczy w dziwnym doświadczeniu, podłączając się do komputera, który symuluje świat z lat trzydziestych naszego wieku. Nie zdaje sobie jednak sprawy, że w ten sposób odkryje przerażającą prawdę, która na zawsze zmieni jego życie.

TRZYNASTE PIĘTRO jest kolejnym filmem SF, który zmusza do refleksji na temat naszego świata. Krytycy określili tę produkcję mianem MATRIXA bez strzelanin i efektów specjalnych. Fabuła sprawia jednak, że Trzynaste Piętro może wydać ci się filmem nawet lepszym od Matrixa!

Dystrybutor: Warner Bros
Dostępny na: wideo/DVD

Nasza ocena: ★★★★★

Łowca androidów

Harrison Ford gra w tym filmie Rene Deckera, doświadczonego łowcę, który ma za zadanie zlikwidować grupę najwcześniejszych modeli androidów, zagrażających ludziom. Decker, podążając tropem androidów, odkrywa ich prawdziwe zamiary. Bohater, który dotąd zgrywał prawdziwego „twardziela", poznaje prawdziwą naturę człowieczeństwa. ŁOWCA ANDROIDÓW jest jedną z bardziej ambitnych produkcji filmowych. Jego klimat i scenografia sprawi, iż będziesz wracać do tego filmu dziesiątki razy. Warto też zwrócić uwagę na świetną muzykę, autorstwa Ennio Morricone.

Dystrybutor: Warner
Dostępny na: wideo/DVD

Nasza ocena: ★★★★



Marsjanie atakują!

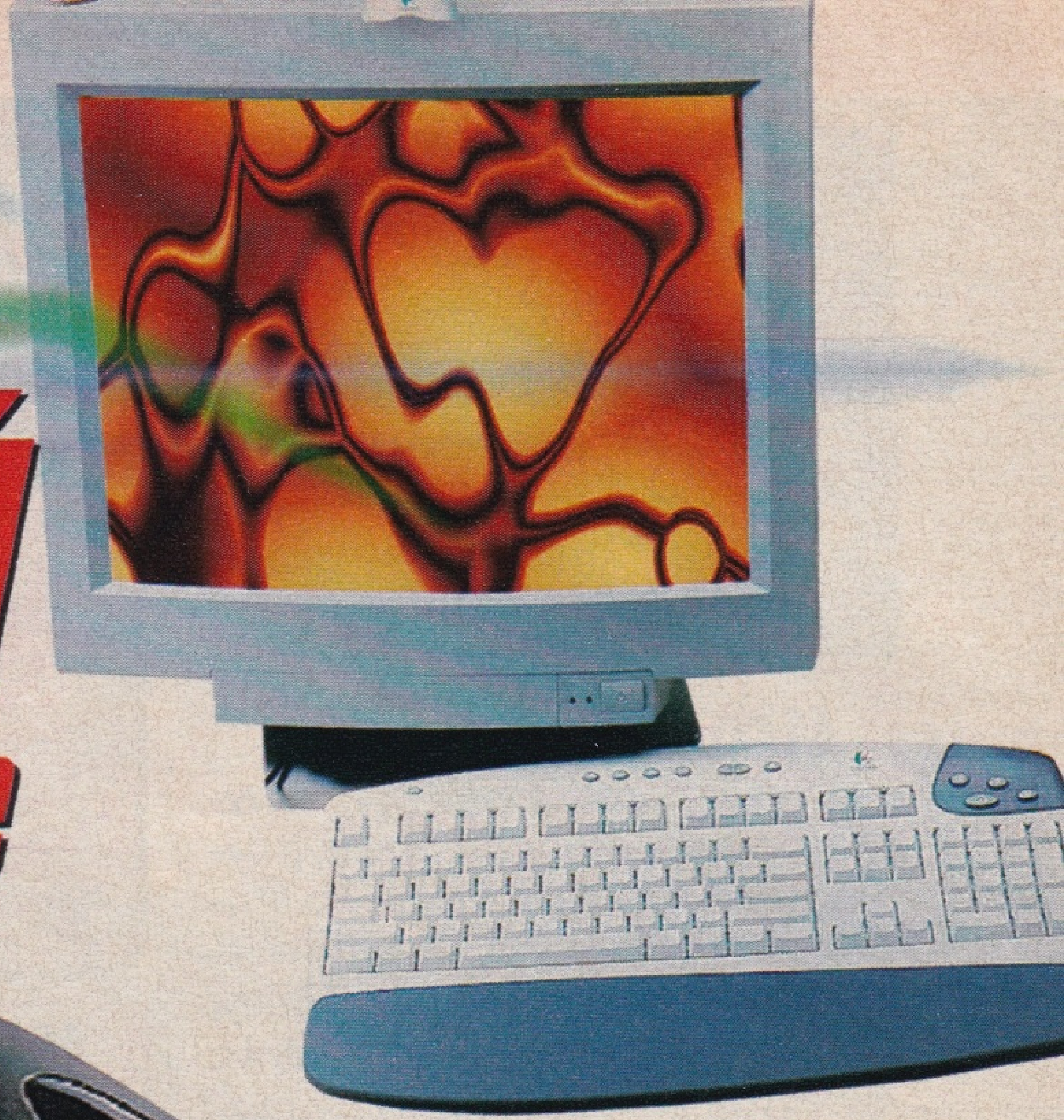
Na orbicie Ziemi pojawiają się marsjańskie statki kosmiczne. Podczas oficjalnej ceremonii powitania obcy zachowują się dosyć wrogo...

Opinie na temat tego dzieła są podzielone – jedni uważają go za film bardzo słaby, drudzy twierdzą, że jest o wiele lepszy od Dnia Niepodległości (którego jest parodią). Mimo tak skrajnych opinii, warto zobaczyć tę zabawną komedię SF!

Dystrybutor: Warner
Dostępny na: wideo/DVD

Nasza ocena: ★★★★

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

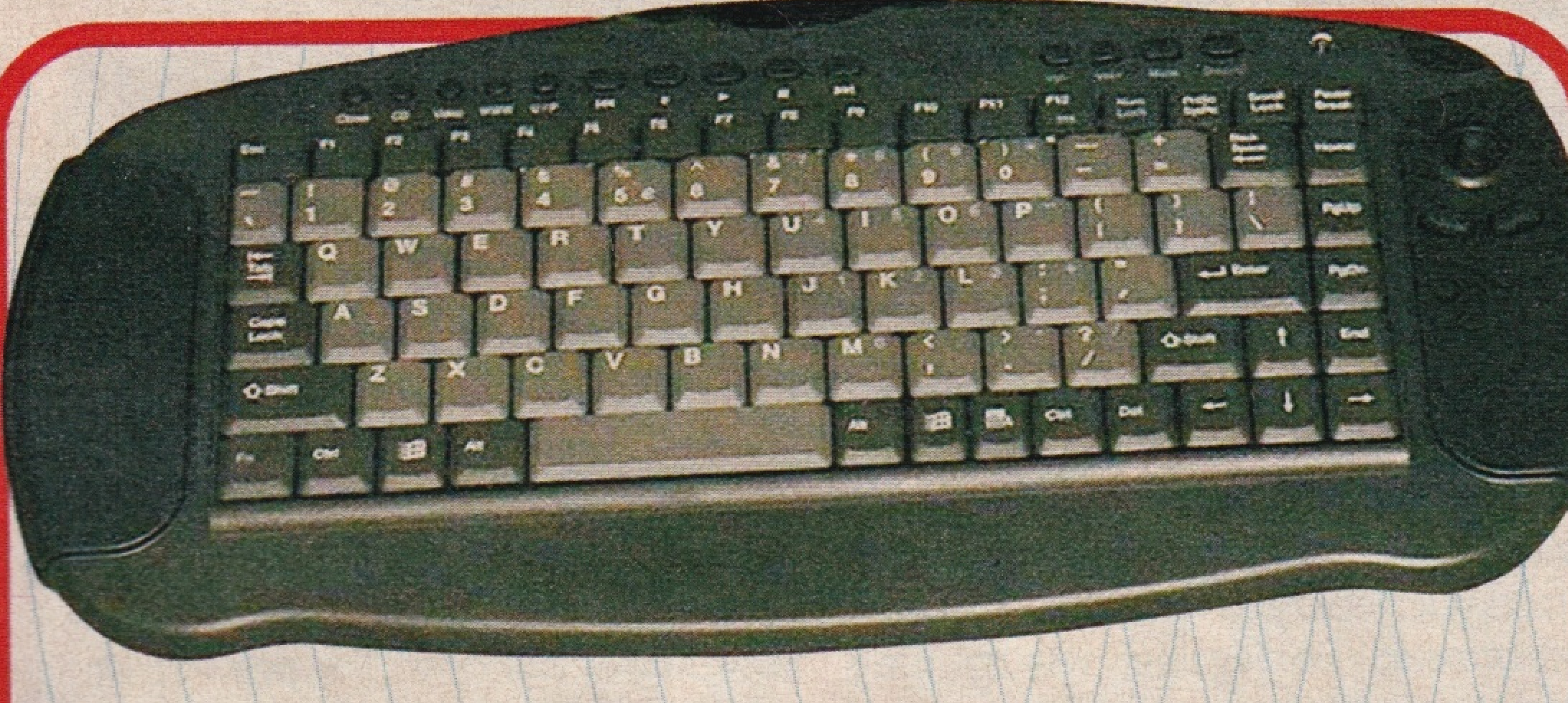


BEZ OGRANICZEŃ
czyli urządzenia bezprzewodowe

Kable, które niepotrzebnie zajmują miejsce na biurku, oplatające i przewracające wszystko przy każdej próbie przesunięcia klawiatury czy myszy – to koszmar każdego użytkownika komputera. Można się go jednak pozbyć w prosty sposób, kupując urządzenia bezprzewodowe



Nawet najlepsza bezprzewodowa myszka wymaga jakiejś płaskiej powierzchni, po której się porusza. TrackMan Live! przyda się w tych wszystkich sytuacjach, gdy nie możesz liczyć na wolne miejsce na stole – np. podczas prezentacji, pokazów, itp...



A to już chyba przesada... Takie rozmieszczenie klawiszy nie jest na pewno wygodne. Natomiast niewątpliwie na ciemnej obudowie nie widać tak bardzo... brudu

Na pewno chciałbyś umieścić myszkę, tak aby nie przeszkadzała i była zawsze pod ręką, a czasami wziąć klawiaturę na kolana i wygodnieć umościć się w fotelu. Zazwyczaj skutecznie ograniczają to (lub wręcz uniemożliwiają) ciągnące się za nimi kable. Jeśli postawisz komputer pod biurkiem, czy w pewnej odległości od niego, może okazać się, że kable po prostu będą za krótkie. Wtedy jedynym rozwiązaniem jest zakup przedłużaczy lub przysunięcie komputera. Dążąc jednak do maksymalnej wygody użytkowników, producenci znaleźli bardzo proste rozwiązanie problemu – pozbyli się przewodów łączących akcesoria z jednostką centralną.

Trudne początki

Początkowo na rynku pojawiły się bezprzewodowe joysticki, a później także myszki i klawiatury. Pierwsze modele do komunikacji z komputerem używały fal podczerwonych. Całość działała na takiej samej zasadzie jak pilot do telewizora. Rozwiązanie takie miało jednak sporo wad. Odbierający sygnały czujnik musiał znajdować się w bezpośrednim sąsiedztwie urządzenia, a pomiędzy nimi nie powinny znajdować się żadne inne przedmioty, które mogłyby zakłócać odbiór sygnału. Użytkownik zawsze musiał zastanawiać się, czy w tym miejscu poziom wychwytywania promieni będzie dostateczny. W innym przypadku trzeba było przestawiać odbiornik. Problemy te rozwiązało wykorzystanie fal radiowych do komunikacji pomiędzy urządzeniem a komputerem. Do przesyłania danych, podobnie jak w większości stacji radiowych, stosuje się sygnał z modulowaną częstotliwością (FM czyli Frequency Modulation). Bezprzewodowe urządzenia, mimo swojej wysokiej dużej ceny, zdobywają coraz większą popularność. Oferowanej przez nie wygody nie są w stanie w żaden sposób zastąpić ich okablowane odpowiedniki. Być może dzięki temu w najbliższym czasie nie będzie już problemów z ciągnącymi się i wiecznie przeszkadzającymi przewodami.



Trzy klawisze, dwa pokrętła... Jeszcze trochę, a producenci umieszczą w myszce całą klawiaturę...

Nie tylko komputery

Bezprzewodowy sposób przesyłania sygnałów wykorzystuje się także w innych, nie mających związku z komputerami, dziedzinach. Coraz częściej znajduje on zastosowanie przy produkcji sprzętu muzycznego. Użycie fal radiowych, jako przekaźnika dźwięku do słuchawek, umożliwia ich użytkownikowi pełną swobodę poruszania się bez ciągnącego się za nim kabla. Dodatkowo atrakcyjny jest także zasięg takiego zestawu (ok. 100m). Pozwala to na nieprzerwane słuchanie muzyki nawet w największym domu. Firma Philips zaproponowała także bardzo ciekawy zestaw kina domowe-



Klawiatura Cordless Desktop™ Pro firmy Logitech jest przeznaczona głównie dla osób długo pracujących z komputerem, a jej największą zaletą jest ergonomiczne rozmieszczenie klawiszy



Ile razy denerwowała cię konieczność przewijania zawartości okienka przy pomocy suwaków na ekranie? Korzystając z bezprzewodowego MouseMan Wheel po prostu możesz użyć specjalnego kółka, umieszczonego na środkowym klawiszu myszki.

Jak to działa...

Urządzenia bezprzewodowe najczęściej nie różnią się budową od swoich okablowanych odpowiedników. Działają także na identycznych zasadach. Jedyna różnica tkwi w sposobie przekazywania impulsów do komputera. Klasycznie odbywa się to poprzez przewody, a w urządzeniach bezprzewodowych – poprzez fale radiowe. Bezprzewodowa myszka różni się od zwykłej dwoma elementami. Po pierwsze nie ma „ogonka", a po drugie – potrzebuje podłączanego do portu myszy urządzenia umożliwiającego komunikację z komputerem. Zazwyczaj w środku takiego pudełka znajduje się prosty odbiornik radiowy FM, bardzo podobny do stosowanych w przenośnych radioodbiornikach. Mimo zastosowania stosunkowo słabych nadajników, generowane fale mają duży zasięg, dlatego miejsce, w którym umieścisz urządzenie sterujące, nie ma większego znaczenia. Staraj się tylko, aby nie było to w bezpośrednim sąsiedztwie górnej części obudowy twojego PC. Stosowane w komputerach zasilacze beztransformatorowe mogą zakłócać poprawną pracę odbiornika myszki.



Klawiatura iTouch™ Keyboard firmy Logitech posiada nie tylko ergonomicznie rozmieszczone klawisze, ale i dodatkowe guziki do obsługi Internetu, czy odtwarzacza CD



Kto powiedział, że myszka musi być biała? Firma Mitsumi, znana raczej z produkcji napędów CD- i DVD-ROM oferuje eleganckie niebieskie myszki! Ten model komputerowego gryzonia posiada też dodatkowe pokrętło do przewijania np. stron w przeglądarce WWW.

go (FW-880W). Z pozoru wygląda on jak zwyczajna wieża z zestawem kolumn do dźwięku przestrzennego. Jego wyjątkowość polega na braku przewodów łączących wzmacniacz z głośnikami. Umożliwia to ich wygodne rozstawienie po pokoju, bez potrzeby rozciągania dodatkowych kabli.

Czy warto to kupić?

Oprócz wielu niezaprzeczalnych zalet, urządzenia bezprzewodowe mają także pewne wady. Do dosyć sporego kosztu zakupu samego sprzętu należy jeszcze doliczyć regularne wydatki na baterie, dzięki którym możliwe będzie jego działanie. Mimo stosunkowo niewielkiego zużycia energii, osoby zamierzające często wykorzystywać np. bezprzewodową myszkę, powinny zainteresować się akumulatorkami i ładowarką. Pozwoli to trochę zaoszczędzić. Korzystanie z fal radiowych nieznacznie spowalnia także reakcję komputera na np. bardzo gwałtowne ruchy myszką, ponieważ sygnał, normalnie płynący kablem, musi zostać dwukrotnie przetworzony – najpierw przez nadajnik, a później przez odbiornik. Decyzja: kupić lub nie – powinna zależeć od twoich prywatnych preferencji. Jeśli wygodę i porządek na biurku cenisz bardziej niż pieniądze, które trzeba na taki sprzęt poświęcić – możesz się zdecydować na zakup. Jeśli jednak jesteś zadowolony ze starej myszki czy klawiatury i nie przeszkadza ci zwój kabli na stole, to zakup urządzeń radiowych będzie tylko zbędnym wydatkiem. Inaczej wygląda sprawa w przypadku słuchawek bezprzewodowych. Brak ograniczeń wynikających z długości kabla (odtwarzacz CD jest w jednym pokoju, a ty słuchać muzyki w drugim) to po prostu coś wspaniałego...

Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: materiały prasowe Tornado, Philips, AB, Computer 2000, Megabajt



AMATORZY...

Jeśli lubisz słuchać muzyki podczas odrabiania lekcji, czytania książki albo leżąc wygodnie na łóżku i denerwuje cię plączący się po ziemi kabel od słuchawek, rozważ zakup słuchawek bezprzewodowych.

Obecnie dostępne są urządzenia wykorzystujące starszą technologię IR (promieniowania podczerwonego) oraz nowoczesne FM (na fale radiowe). Polecamy ci wybór właśnie tych drugich. Poszczególne modele różnią się nie tylko ceną, ale i jakością wytwarzanego dźwięku. Nowoczesna technika jest kosztowna. Chcąc kupić średniej klasy, firmowe słuchawki bezprzewodowe, musisz liczyć się z wydatkiem około 190 zł.

I PROFESJONALIŚCI

Technologia bezprzewodowa znalazła także zastosowanie w przemyśle rozrywkowym. Jeszcze niedawno każdy piosenkarz korzystający podczas występu z mikrofonu musiał wlec za sobą przewód łączący go z aparaturą wzmacniającą. Było to sporym stresem, zwłaszcza dla bardziej energicznych i ekstrawaganckich artystów, próbujących nie potknąć się o kable w trakcie tańca. Obecnie, zarówno podczas koncertów rockowych, jak i przedstawień teatralnych, normalną rzeczą jest używanie mikrofonów bezprzewodowych. Mikrofon każdego z artystów posiada miniaturowy nadajnik, transmitujący wypowiadane kwestie lub śpiewane piosenki do aparatury odbiorczej. Z podobnego udogodnienia korzystają też gitarzyści oraz... reporterzy telewizyjni.



INFO

Ile to kosztuje?

Sprzęt bezprzewodowy jest niestety droższy od zwykłego. Poniżej podajemy orientacyjne ceny opisywanych gadżetów:

Klawiatura Logitech iTouch	310 zł
Komplet Logitech Cordless Desktop Pro	460 zł
Myszka MouseMan Wheel	235 zł
Słuchawki PHILIPS (podczerwień)	200 zł

Adresy WWW producentów i dystrybutorów urządzeń:
http://www.philips.com.pl; http://www.logitech.com; http://www.tornado.com.pl; http://www.c2000.com.pl; http://www.megabajt.com.pl; http://www.ab.pl; http://www.sas.com.pl



Jeśli choć raz użyjesz słuchawek bezprzewodowych, nie będziesz chciał zamienić ich na inne

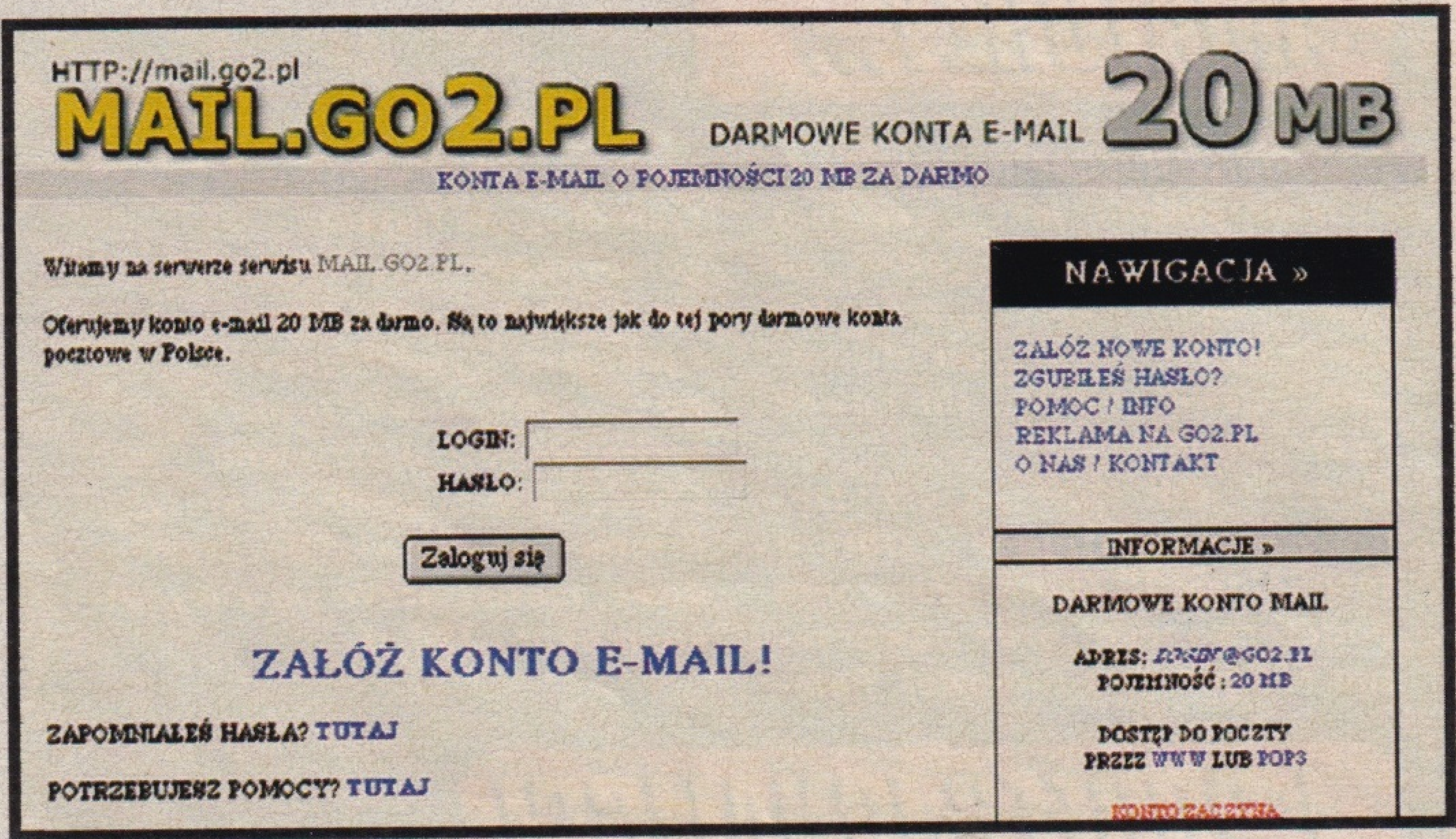


Darmowe konta e-mail

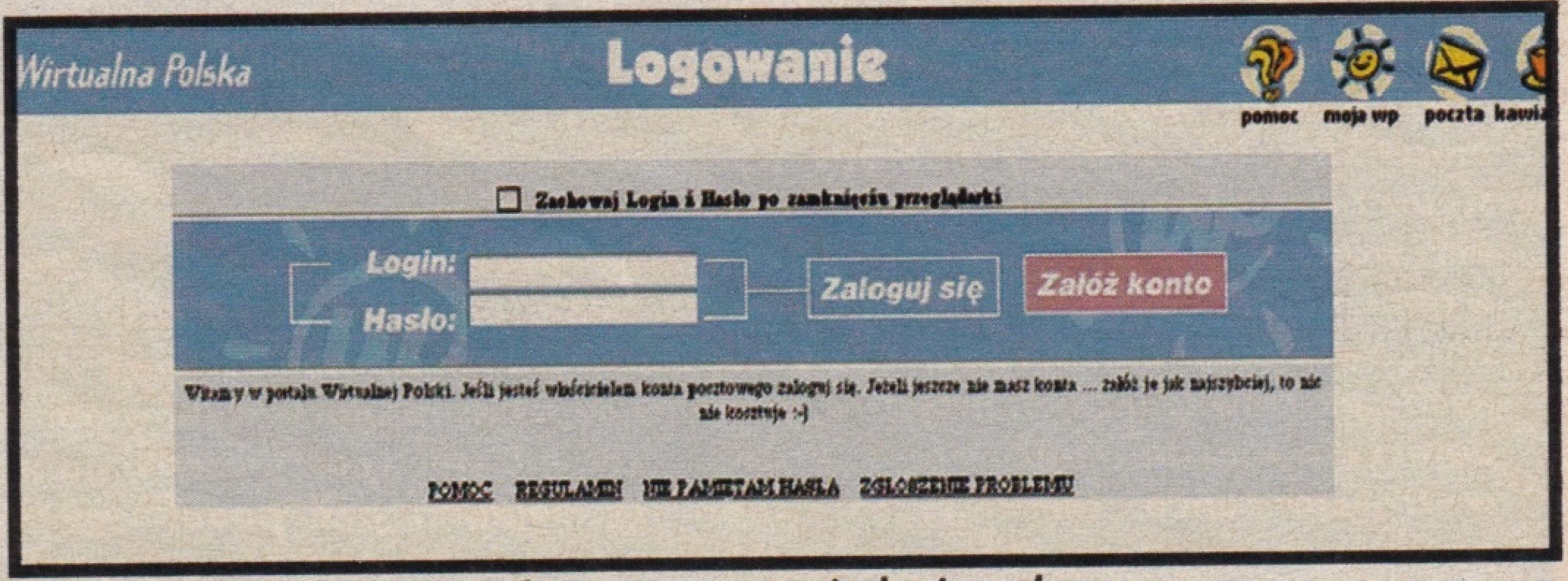
Czy utrzymujesz kontakty ze znajomymi mieszkającymi daleko od ciebie? Na pewno. Jednak dalekie połączenia telefoniczne są zwykle bardzo drogie. Tańsze jest skorzystanie z poczty, jednak nikt nie lubi czekać na list

Wysyłanie listu zwyczajną pocztą ma podstawową wadę – musisz długo czekać na jego dostarczenie. Jeśli wysyłasz list do osoby mieszkającej w twoim kraju, możesz mieć pewność, że dojdzie on w przeciągu kilku dni. Jednak na dostarczenie przesyłki międzynarodowej potrzeba znacznie więcej czasu. Czy zatem istnieje jakaś uniwersalna metoda korespondencji, zapewniająca szybki kontakt, a jednocześnie wystarczająco tania, by wszyscy mogli z niej korzystać? Oczywiście – to e-mail, nazywany też po prostu „pocztą elektroniczną". Jego możliwości są wręcz nieograniczone. Oprócz zwyczajnego listu możesz w ten sposób wysłać np. zeskanowane zdjęcia z wakacji, ulubiony utwór zapisany w formacie MP3 lub plik tekstowy. Jeśli adresat siedzi właśnie przed komputerem, możesz liczyć na prawie natychmiastową odpowiedź.

Co jednak mają zrobić ci, którzy nie posiadają swojego adresu e-mail? Oczywiście – założyć sobie konto. Bardzo często można to zrobić we własnej szkole; tak jest najprościej i zazwyczaj nie wiąże się to z żadnymi kosztami. Jeśli stać cię na to, aby płacić za możliwość korzystania z e-maila, możesz spróbować jednej z ofert firmy zajmującej się takimi usługami. Pamiętaj też, że większość kafejek internetowych proponuje swoim klientom obsługę kont pocztowych. Wiąże się to niestety z pewnymi kosztami. **Najtańszy, roczny abonament na prowadzenie konta, kosztuje około 50 złotych,** natomiast zakup „wieczystego" konta to jednorazowy wyda-



Największe z darmowych kont – o pojemności 20 MB – oferuje Mail.Go2.Pl – http://www.mail.go2.pl

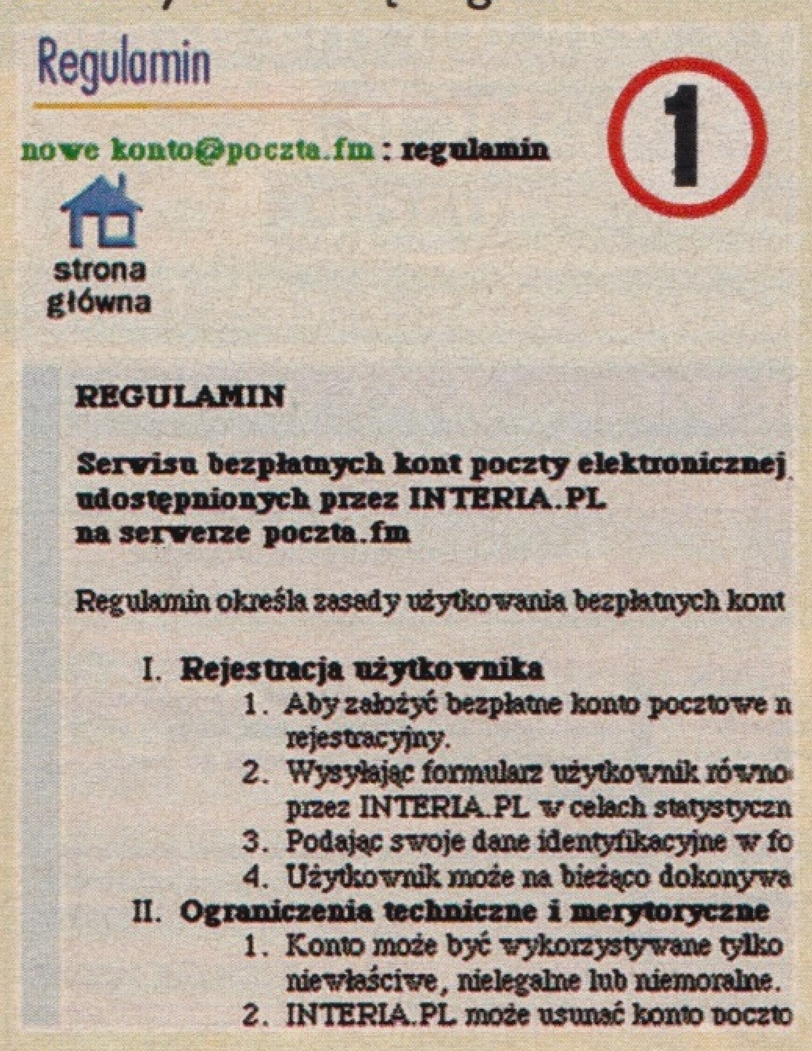


Skorzystanie z własnego konta wymaga jedynie zalogowania się – http://www.poczta.wp.pl

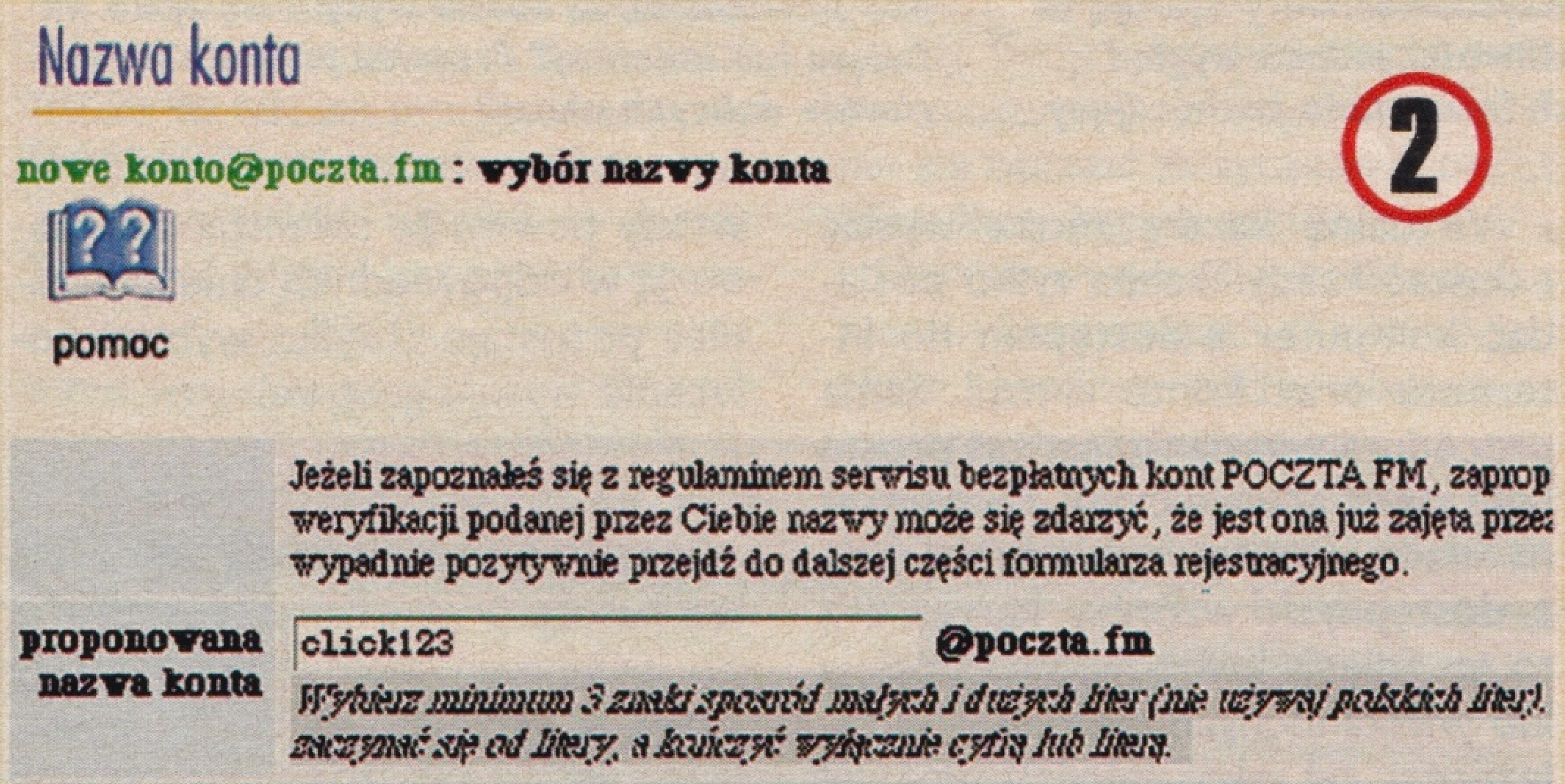
Jak założyć konto pocztowe na bezpłatnym serwisie?

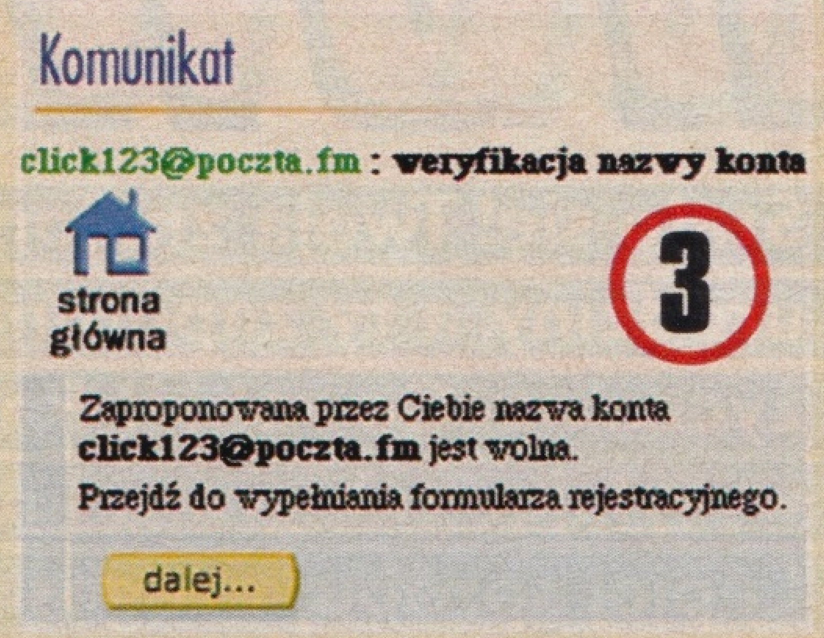
Tworzenie konta zostało opisane na przykładzie serwisu www.poczta.fm. W innych serwisach, proces ten przebiega podobnie.

Pierwszym etapem jest wybranie opcji „Załóż nowe konto". Wówczas wyświetli się regulamin.

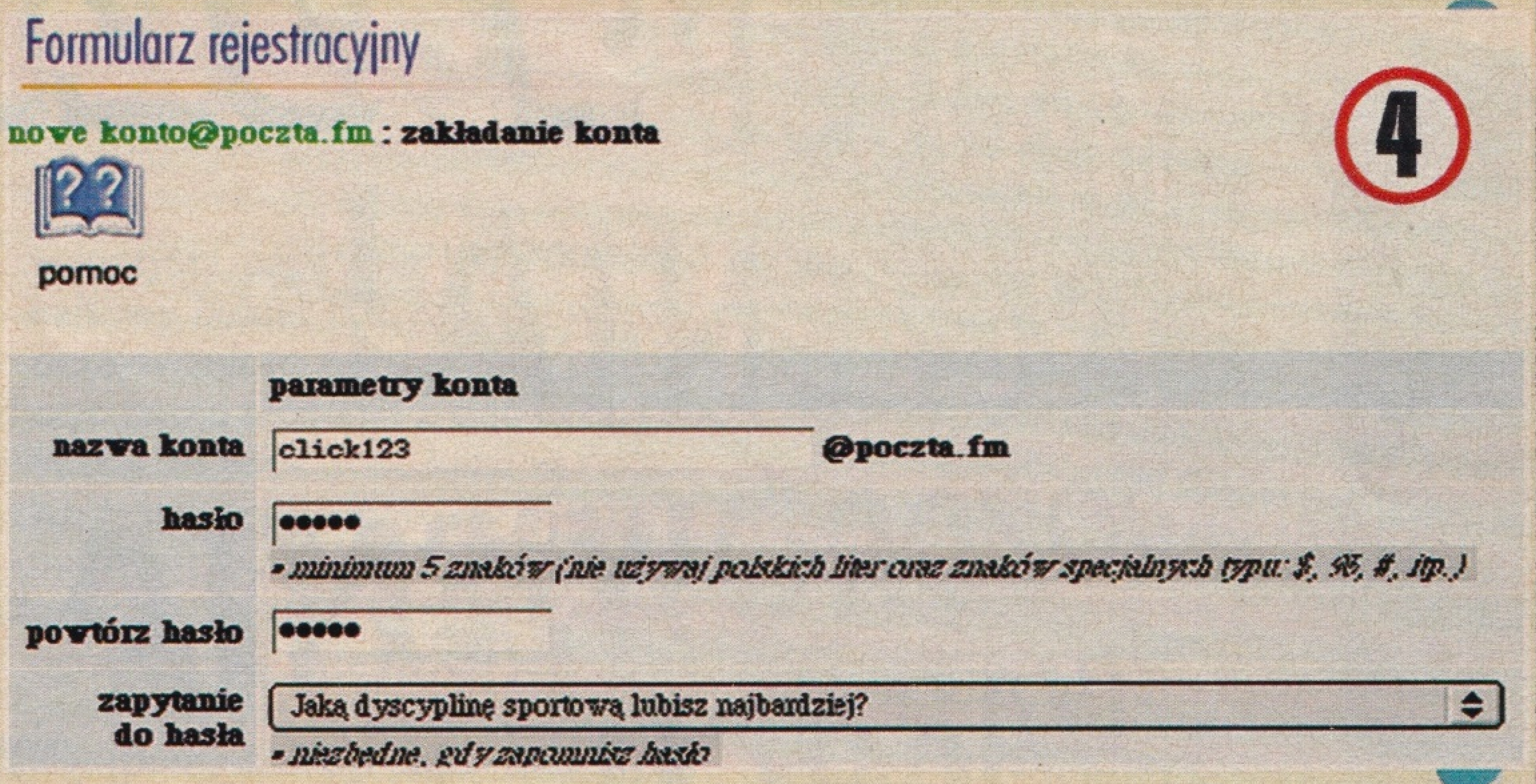


Warto się z nim zapoznać, gdyż obowiązuje wszystkich użytkowników. Po zaakceptowaniu warunków zostaniesz poproszony o podanie propozycji nazwy swojego konta.

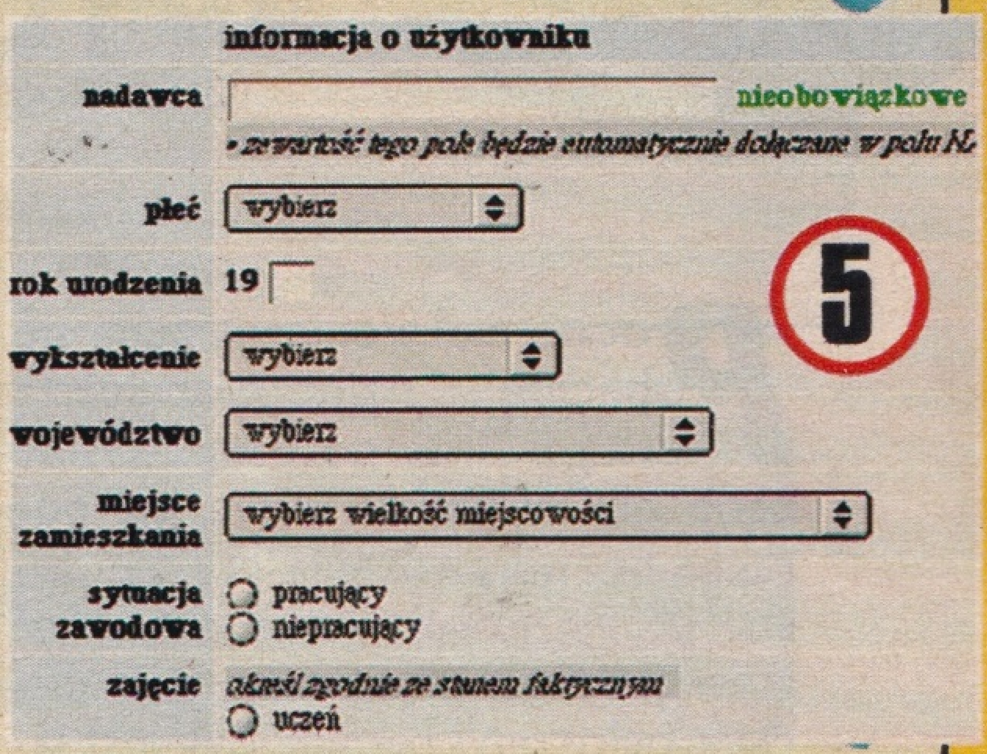


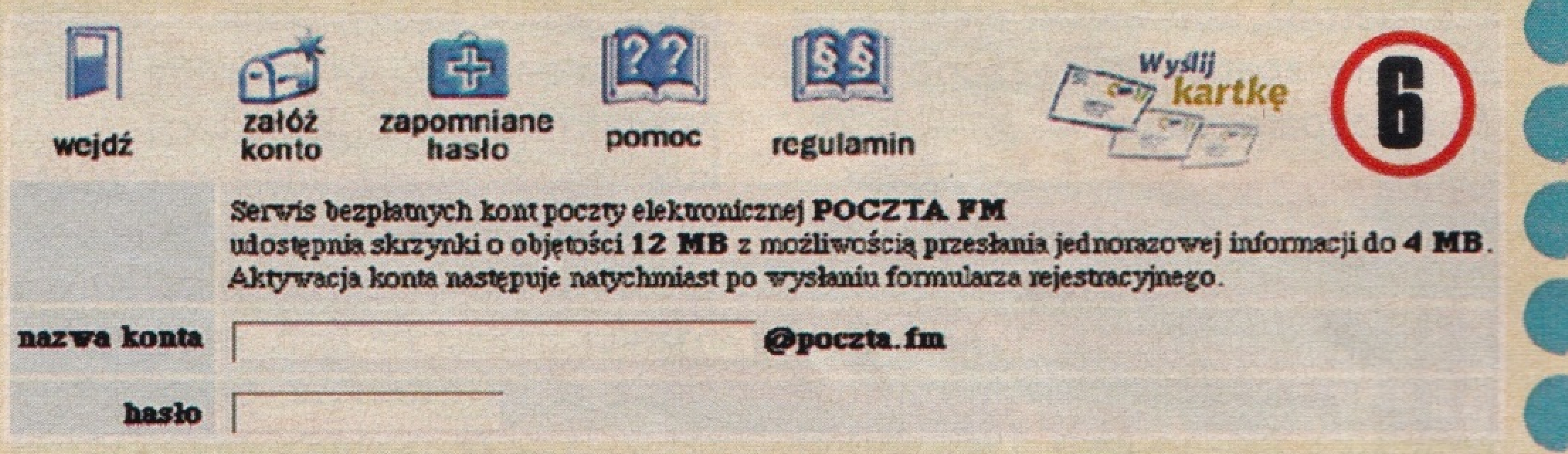


Stanie się ona pierwszą częścią adresu zakładanego konta (np. jeśli w to pole wpiszesz nazwisko Kowalski, to adres będzie miał postać kowalski@poczta.fm). Jeśli nikt nie zastrzegł jeszcze takiej nazwy, zostaniesz poproszony o wypełnienie ankiety rejestracyjnej. Jednak jeżeli konto o wybranej przez ciebie nazwie już istnieje, będziesz musiał podać kolejną propozycję. Nie musi być zupełnie inna niż pierwsza, czasami wystarczy tylko zamienić jakąś literę lub dodać cyfrę (np. kowalski11).



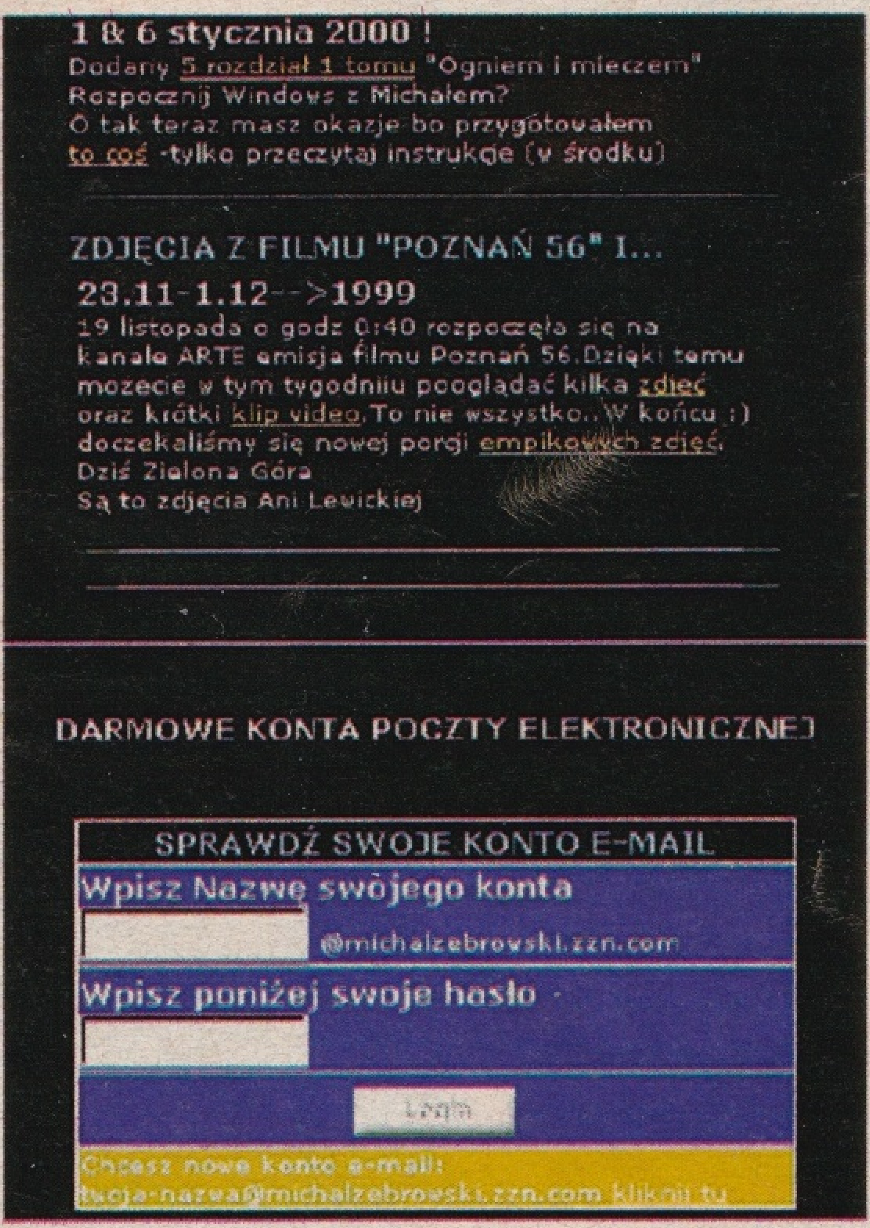
Jedną z pierwszych informacji, które należy podać w formularzu, jest hasło, o które będziesz pytany za każdym razem, gdy zechcesz odebrać pocztę poprzez stronę internetową. Postaraj się je zapamiętać, albo zapisz je sobie w bezpiecznym miejscu. Jeśli mimo to, jakimś cudem je zapomnisz, ostatnią szansą wejścia na własne konto staje się pytanie kontrolne, dlatego warto pamiętać odpowiedź wpisaną przy wypełnianiu ankiety.





Kiedy skończysz, wystarczy tylko jeszcze raz potwierdzić poprawność wprowadzonych danych przyciskiem na dole strony i cierpliwie poczekać na założenie konta (może to trwać nawet kilka minut). Kiedy operacja zakończy się, wyświetli się informacja zawierająca twój adres. Od tego momentu możesz korzystać ze swojego konta.

tek ponad 150 złotych. Ciekawą (i o wiele tańszą) alternatywą są serwisy internetowe, oferujące darmowe miejsca na własne konto. **Oprócz wyspecjalizowanych serwerów takich jak: www.poczta.fm czy mail.go2.pl, wolne od opłat konta oferują także potentaci internetowego rynku: Wirtualna Polska (poczta.wp.pl) i Onet (www.onet.pl).** Niestety, liczba internautów, którzy próbują w tym samym czasie skorzystać z zasobów portali, jest naprawdę ogromna. Aby w ten sposób stać się posiadaczem konta, trzeba mieć dużo wolnego czasu i jeszcze więcej cierpliwości.



Darmowe konto możesz założyć także na stronie Michała Żebrowskiego

O wiele łatwiej założyć konto na mniej znanych serwisach takich jak www.freemail.com.pl czy www.zebrowski.stopklatka.pl (ten ostatni adres to oficjalna strona Michała Żebrowskiego, opcje obsługi poczty znajdują się na samym dole strony). Niestety, do ich obsługi potrzebna jest podstawowa znajomość języka angielskiego.

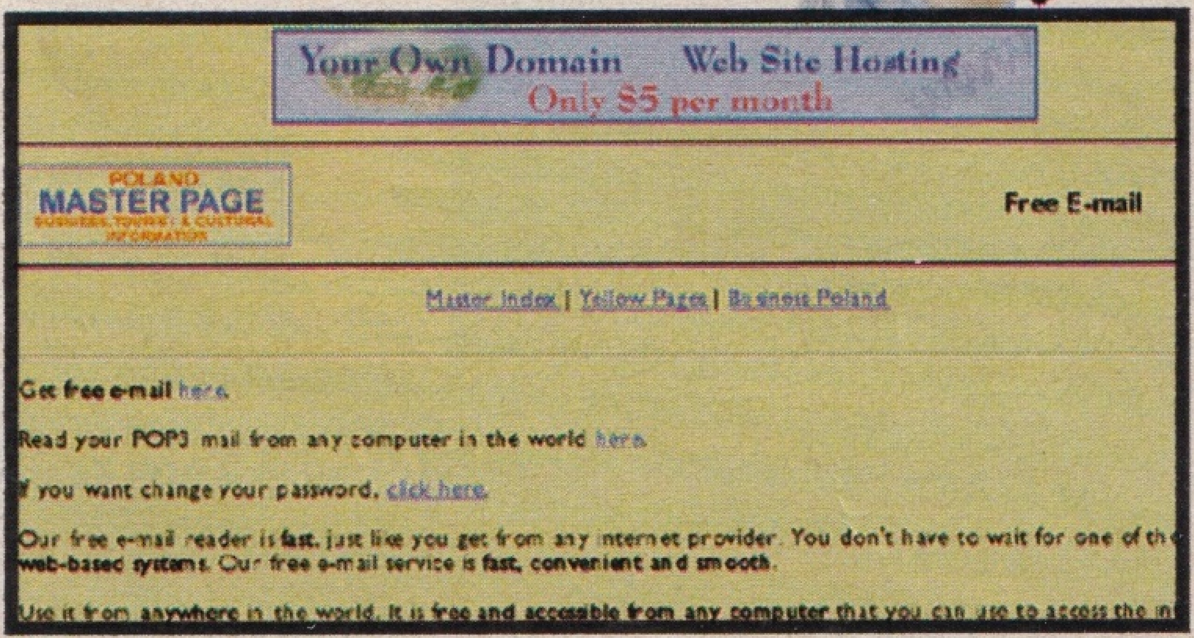
Korzystanie z darmowego konta ma podstawową wadę: jeśli przez pewien, ustalony w regulaminie czas nie będziesz go używał, zostanie ono po prostu zlikwidowane – wolne miejsce wykorzysta inny użytkownik. Dla niektórych bolesne może być także ograniczenie wielkości jednorazowej przesyłki którą można wysłać z takiego konta.



Każdy liczący się portal umożliwia założenie darmowego konta – http://www.onet.pl

Oferta większości serwisów darmowych kont jest bardzo podobna, dlatego przy wyborze firmy, której powierza się swoją pocztę, najlepiej kierować się własnymi potrzebami. Jeśli otrzymujesz dużo e-maili zawierających dodatki takie jak np. pliki graficzne, to powinieneś zainteresować się miejscami oferującymi jak największe konta. Natomiast dla przeciętnego użytkownika spokojnie wystarczy 12MB, oferowane przez większość serwisów.





Jeśli znasz język angielski, możesz skorzystać z serwisu Freemail – http://www.freemail.com.pl

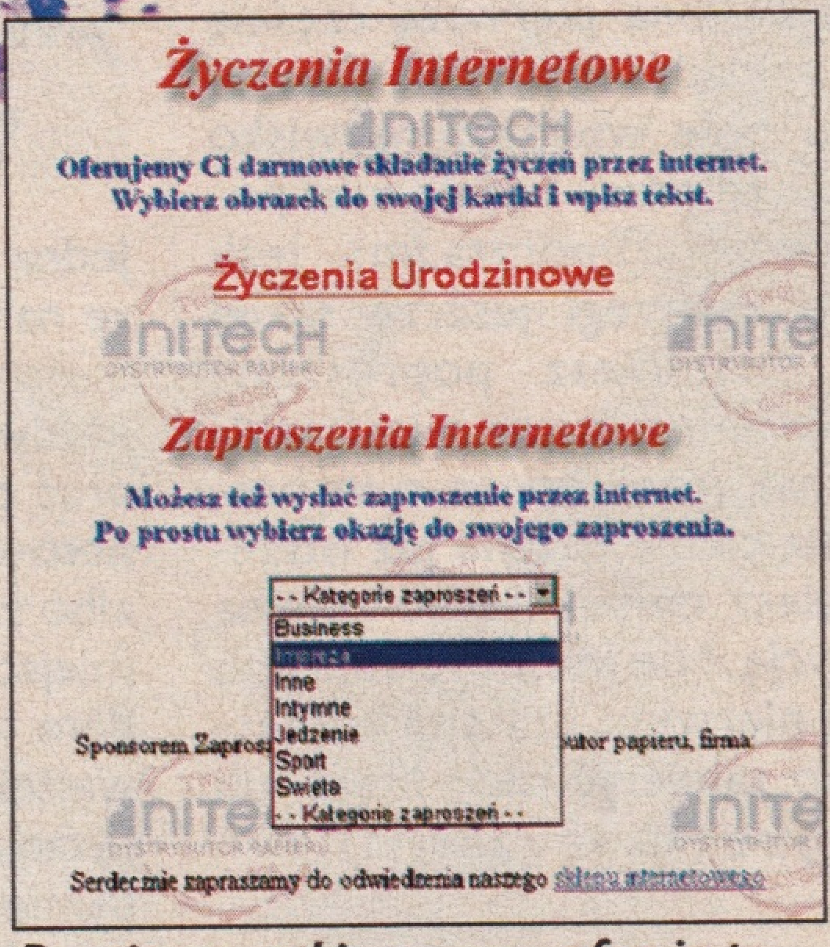
Zdjęcia: Stockbyte

Tekst: Krzysztof Adamczyk

Pozdrowienia



Stało się! Twoja znajoma z wakacji ma dzisiaj urodziny, a ty zapomniałeś wysłać jej życzenia. Co robić? Ratować sytuację, wysyłając telegram lub skorzystać z telefonu? Lepiej spróbuj czegoś na miarę XXI wieku...



Prawie wszystkie serwery oferują te same możliwości, jednak wygląd niektórych bywa mało zachęcający



Kto powiedział, że kartki wysyła się tylko na święta lub imieniny? Przecież jest tyle innych równie dobrych okazji!

Poczta elektroniczna stała się obecnie najpopularniejszą usługą internetową. Wiele osób nie wyobraża sobie już poranka bez sprawdzenia, czy nie dostali jakiejś nowej wiadomości. Niestety, po Sieci krążą miliony ploteczek, ogłoszeń i reklam. Czy jest jakaś metoda, aby wśród nich twoje życzenia zostały zauważone i na dłużej zapamiętane?

ELEKTRONICZNE POCZTÓWKI

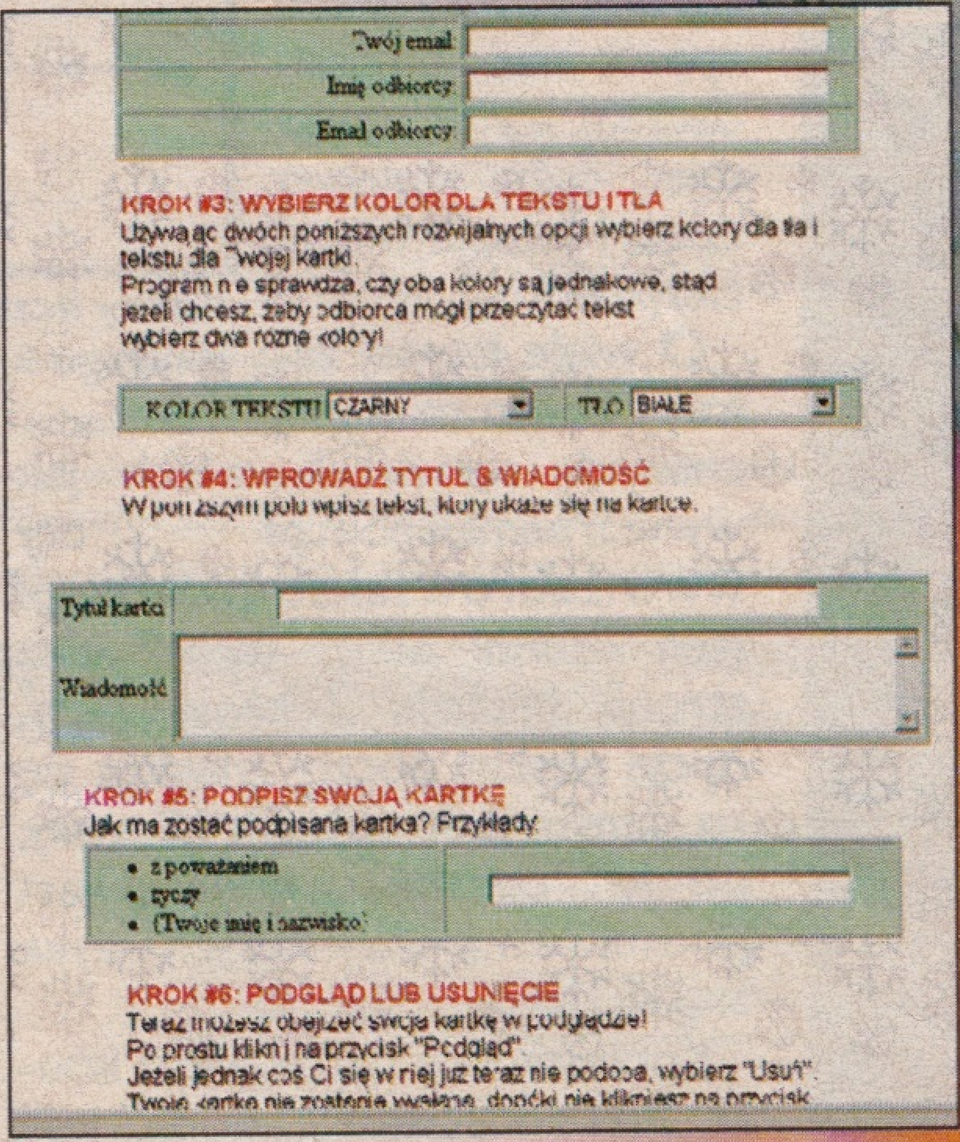
Całe szczęście istnieje możliwość wysyłania eleganckich życzeń bez jednoczesnego stresowania odbiorcy i zapychania mu skrzynki. W tym celu wystarczy skorzystać z wirtualnych kartek pocztowych. Znajdziesz je na wielu serwerach, także w Polsce – wystarczy, że wpiszesz w dowolnej wyszukiwarce hasło „kartki" lub zajrzysz na jedną ze stron, podanych w ramce obok.

Elektroniczna pocztówka przypomina swoją papierową kuzynkę. Również znaleźć możesz na niej okolicznościowe zdjęcie oraz życzenia lub pozdrowienia. Jedyna różnica polega na tym, że nie przyniesie ci jej listonosz, tylko odbierzesz ją przy pomocy przeglądarki internetowej, zaglądając pod podany w e-mailu adres.

Wirtualną kartkę może wysłać i dostać każdy. Trzeba tylko posiadać komputer z dostępem do Internetu oraz konto e-mail. Sama procedura wysyłania jest zaś prosta i nie zabiera wiele czasu. Po wejściu na daną stronę wybierasz jeden z dostępnych wzorów kartek (są to np. zdjęcia kwiatów, Św. Mikołaja lub wielkanocnych pisanek – w zależności od okoliczności). Później w specjalnym formularzu wpisujesz adres e-mail odbiorcy, treść życzeń i podpis. Niektóre serwery pocztówkowe pozwalają także na wysyłanie anonimowych kartek (świetne do robienia niespodzianek) oraz ustalanie terminu dostarczenia poczty. Jest to szczególnie przydatne, gdyż możesz wysłać kartkę z dużym wyprzedzeniem czasowym. Będziesz wtedy pewny, że solenizant dostanie ją w odpowiednim dniu. Na koniec pozostaje ci tylko wybrać polecenie *wyślij* i gotowe!

JAK TO DZIAŁA?

Sposób funkcjonowania tej usługi jest bardzo prosty. Każda pocztówka ma przypisany numer, pozwalający łatwo ją odszukać. Kiedy wprowadzisz do ankiety dane adresata i treść liściku, serwer wyśle do odbiorcy zwykłego e-maila z krótką



Na niektórych serwerach, zanim wyślesz pocztówkę, musisz wypełnić całkiem sporą i nudną ankietę...



Adres: http://kartki.wp.pl

Serwis pocztówkowy Wirtualnej Polski. Aby z niego skorzystać, musisz się zarejestrować (hmm, brzmi znajomo...). Poza wirtualnymi widokówkami znajdziesz tu także utwory muzyczne w formacie MP3. Same kartki raczej nie należą do najciekawszych.

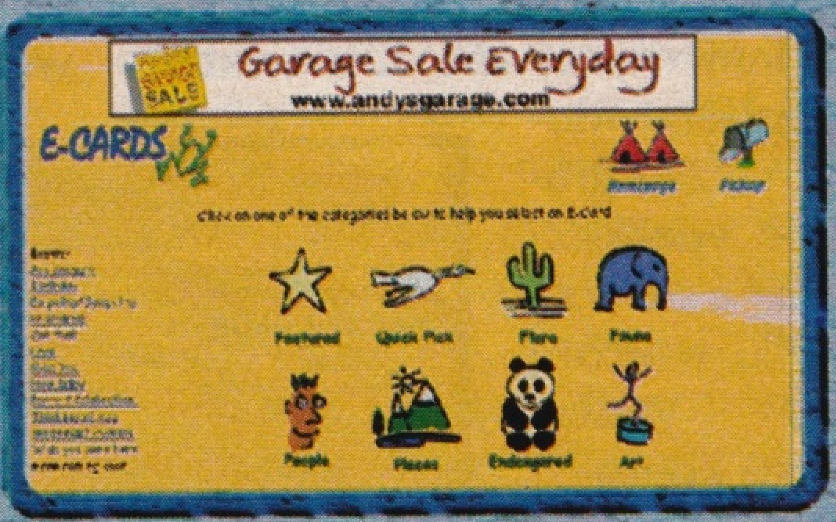


Niewygodna obsługa stron (rejestracja), mało ciekawe pocztówki

NASZA OCENA: ★★★

Adres: http://my.e-cards.com

Bardzo rozbudowany serwis, oferujący poza wysyłaniem pocztówek także inne usługi. Aby z niego skorzystać, musisz się zarejestrować. Później możesz wybierać pośród dziesiątek obrazków, podzielonych na kategorie tematyczne. Dla osób nieznających angielskiego – każda grupa ma inną ikonkę.



Strony angielskojęzyczne, dużo kartek na różne okazje

NASZA OCENA: ★★★★

z Internetu!



Gdy nie wystarczy ci niewielki podgląd, możesz obejrzeć pocztówkę w skali 1:1

informacją typu: „Zajrzyj pod adres xxx, oczekuje tam na ciebie kartka z życzeniami”. W adresie zapisany jest numer pocztówki oraz kod identyfikujący odbiorcę. Po połączeniu się z serwerem, specjalny program wyszukuje właściwe zdjęcie, pobiera zapisany wcześniej na dysku tekst z życzeniami i pokazuje całość na ekranie. Dzięki takiemu rozwiązaniu z tych samych pocztówek może korzystać jednocześnie dużo osób (działa to tak, jak przeglądanie stron WWW – wielu użytkowników może jednocześnie oglądać to samo). Ponieważ zdjęcie jest przechowywane w jednym miejscu – na serwerze, a nie wysyłane pocztą elektroniczną – nikomu nie zapychasz skrzynki.

W ten oto sposób nowoczesna technika po raz kolejny pomaga ci uniknąć kłopotliwej sytuacji. Teraz możesz z wyprzedzeniem przygotowywać i wysyłać kartki do przyjaciół. Jednak nie ma róży bez kolców. W przypadku awarii Sieci, twoja kartka z życzeniami może się gdzieś zagubić. Może więc lepiej zanotuj wszystkie ważne daty i życzenia składaj osobiście?



WIĘCEJ, CIEKAWIEJ, ORYGINALNIEJ

Poza standardowymi pocztówkami okolicznościowymi (imieninowymi lub świątecznymi) w Sieci znajdziesz także bardziej wyszukane propozycje. Jedną z większych kolekcji tworzą zdjęcia wakacyjne, z widokami najbardziej egzotycznych miejsc świata. Pomyśl, jakie zrobisz wrażenie na koleżankach, przesyłając pozdrowienia z Kołobrzegu wraz z fotografią... Piramidy Cheopsa! Takie motywy znajdziesz na niektórych stronach, poświęconych znanym kurortom.

Swoje życzenia możesz też ozdobić zabawnymi obrazkami. Wśród nich znajdziesz żarty rysunkowe, karykatury znanych postaci, zwierzątka oraz wszystko, co autor strony zdołał zgromadzić. Korzystając z tych zasobów, bądź rozważny. Twoja wiekowa ciocia może nie zrozumieć dowcipu i śmiertelnie się obrazić za życzenia z obrazkiem Baby Jagi na miotle.

Oprócz wysyłania kartek z życzeniami, korzystając z niektórych stron, możesz także obdarować znajomych zaproszeniami na uroczystości. Jest to oryginalny sposób, ale nie polecamy ci go stosować w przypadku bardzo poważnych imprez (np. ślubu).

TEGO NIE POLECAMY!

Oczywiście możesz pójść na łatwiznę i zamiast szukać serwera pocztówkowego, napisać e-mail z życzeniami. Dla większego efektu wpisz kilka wykrzykników w tytule listu i użyj np. zjadliwie różowego tła. To niewątpliwie przyciągnie wzrok, ale i doprowadzi czytającego do szału. Z powodu różnic w funkcjonowaniu programów do odbioru poczty ta sama wiadomość może wyglądać zupełnie inaczej na różnych komputerach. Twoje zapędy artystyczne, np. wzorzysta papeteria lub 700 kilobajtowy bukiet róż, mogą – wbrew oczekiwaniom – znacznie pogorszyć twoje stosunki z odbiorcą. Pamiętaj, że większość ludzi w Polsce korzysta z Internetu przy użyciu modemu i wolnych łącz telefonicznych, a ich konta e-mail nie są nieograniczonej wielkości. Jeśli kilka osób wpadnie na podobny do twojego pomysł, drogi solenizant zbankrutuje płacąc rachunki za telefon. Z drugiej strony, gdy po prostu napiszesz w elektronicznym liście „wszystkiego najlepszego z okazji urodzin”, twoje życzenia zginą w natłoku wiadomości.



Pośród kartek Wielkanocnych dominują tradycyjne króliczki oraz pisanki. A może by tak wymyślić coś oryginalniejszego?

INFO

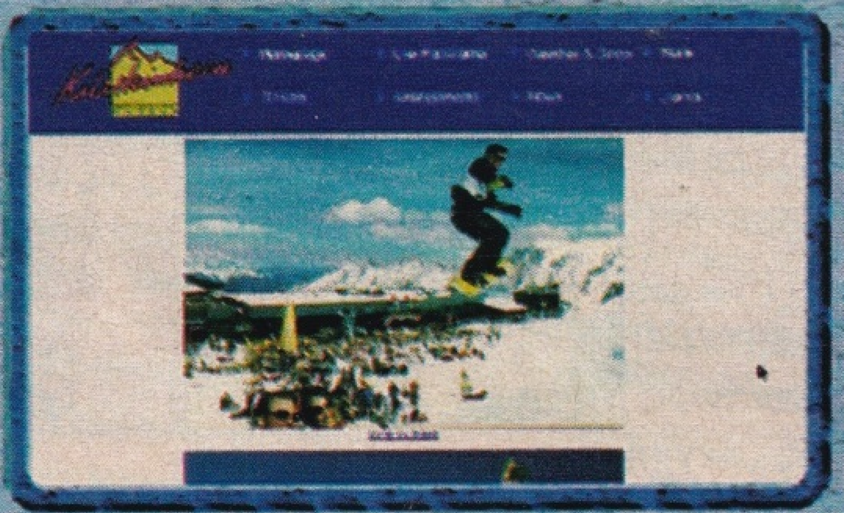
Skąd wysłać życzenia?

Oto kilka popularnych serwerów, z których możesz wysyłać wirtualne kartki pocztowe:
http://www.apator.torun.pl/cards
http://kartki.wp.pl
http://www.stolat.com
http://www.awangardaxxwieku.com
http://kartki.polandnet.com
http://papier.to.jest.to
http://www.free.net.pl/~freebees

Kartki ze zdjęciami odległych, egzotycznych miejsc znajdziesz między innymi pod adresami:
http://www.postcard.cz
http://my.e-cards.com
http://www.kitzsteinhorn.at (góry)
http://www.postcards.org (także postacie z filmów, wybór ponad 1000 kart)
http://balicard.com (widoczki z egzotycznej wyspy Bali)
http://www.123card4u.com

Adres: http://www.kitzsteinhorn.at

Jest to strona Europejskiego Regionu Sportowego – jednego z najpopularniejszych ośrodków sportów zimowych w Austrii. Możesz stąd także wysłać widokówkę z pozdrowieniami z zimowego wypadu na narty. Twoje pozdrowienia dotrą na pewno szybciej, niż tradycyjną pocztą.



Mało wzorów kartek, brak zdjęć wykonanych np. wiosną

NASZA OCENA: ★★★

Adres: http://www.awangardaxxwieku.com.pl/kartki/

Polska strona z dużą ilością profesjonalnie przygotowanych pocztówek. Znajdziesz tu między innymi eleganckie kompozycje kwiatowe (w sam raz do przesłania z życzeniami imieninowymi). Strony zrobione są w przejrzysty sposób, a ich obsługa nie powinna sprawić kłopotu nawet mniej doświadczonym użytkownikom.



Oryginalna strona, bardzo ładne pocztówki

NASZA OCENA: ★★★★★

Adres: http://www.postcard.cz

Czeski serwis pocztówkowy! Nasi południowi sąsiedzi mogą poszczycić się naprawdę ładnymi stronami. Wszystkie kartki posegregowano i umieszczono w osobnych działach, co ułatwia wybór właściwej pocztówki. Co ciekawe, znajdziesz tu także fotki z dalekich krajów, np. Parków Narodowych w USA.



Duży wybór widokówek, prosta obsługa

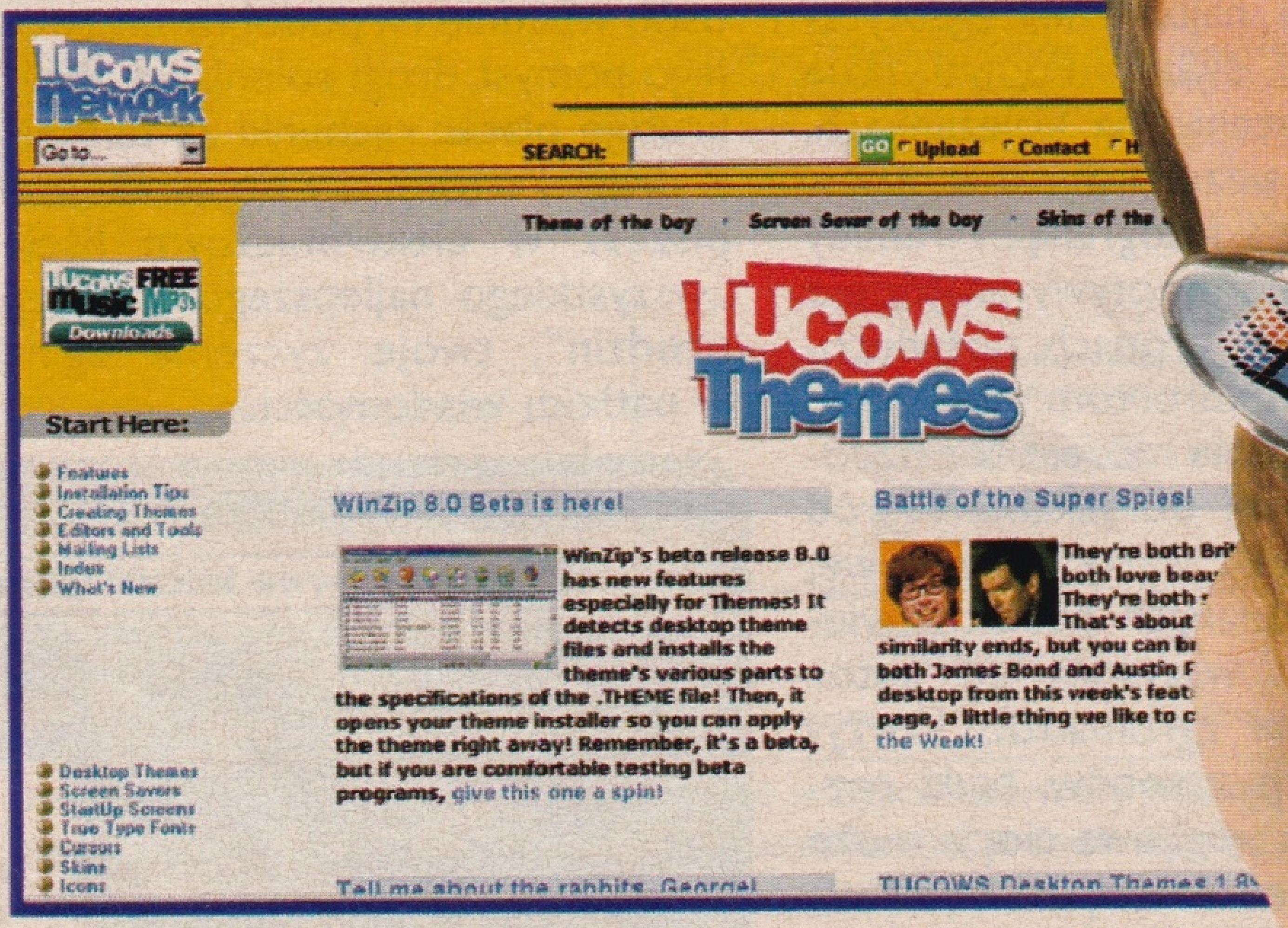
NASZA OCENA: ★★★★★

Tekst: R.J. „Yackoo”

STARE, ALE JAK NOWE...
ODŚWIEŻAMY WINDOWS

Stary, nudny wygląd Windows już dawno ci się znudziły? Chciałbyś coś w nich zmienić, poprawić, upiększyć, ale niestety nie wiesz jak. Nie martw się – pomożemy ci!

Bill Gates, założyciel firmy Microsoft, zawsze twierdził, że każdy program powinien dostosowywać się do potrzeb użytkownika. Dlatego właśnie jego najsłynniejsze dziecko, Windows, może być niemal całkowicie zmienione. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś zainstalował mu nową tapetę, wstawił nowy wygaszacz ekranu (ang. screensaver), dorzucił nowe czcionki czy zmienił wygląd ikon. Możliwości jest naprawdę nieskończenie wiele. Niemal każda szanująca się strona poświęcona popularnej grze czy filmowi zawiera co najmniej kilka tapet. W archiwach serwisu Tucows znajduje się kilkaset wygaszaczy ekranu podzielonych na bloki tematyczne, takie jak Zwierzęta, Filmy, Muzyka czy Natura. Również miłośnicy nowych kursorów oraz ikon powinni być zadowoleni. A jeśli zmienianie ci się spodoba... nic nie stoi na przeszkodzie, byś zaprojektował własne ikony czy tapety! W świecie końca XX wieku nic nie jest niemożliwe.



Pobierając pliki z Tucows łatwo zapomnieć o całym świecie. Tyle tu ciekawych rzeczy, a modem tak wolno działa...



TUCOWS – WIELKIE ARCHIWUM

Jednym z największych internetowych serwisów z plikami jest **Tucows (tucows.icm.edu.pl)**. Posiada on specjalny dział poświęcony tylko tapetom, ikonkom, wygaszaczom, itp. Znajdujące się tam narzędzia pozwolą ci niemal całkowicie zmienić wygląd Windows. Monotonię standardowego pulpitu zabijesz wchodząc na stronę **icm.themes.tucows.com** i wybierając interesujący cię katalog (ikony, czcionki, wygaszacze ekranu), a następnie ściągniesz wybrany plik. Większość z nich jest skompresowana – dzięki temu zajmują mniej miejsca, więc będziesz jeszcze potrzebował programu WinZip (który również znajduje się na stronie Tucows), by je „rozpakować".

WYGASZACZ EKRANU

Wygaszacze ekranu (screensaver) to programy, które uruchamiają się, gdy przez dłuższy czas nie używasz komputera. Dzięki nim na ekranie monitora wyświetlane są zmieniające się obrazki (np. boty z Quake 3 Arena, obrazki z Larą Croft czy kadry z filmu „Matrix"). Istnieją dwie metody instalacji screensaverów. Gdy ściągnięty wygaszacz posiada wbudowany program samoinstalujący (np.setup.exe), sprawa jest prosta. Najpierw musisz ściągnąć go z jakiejś strony, a potem uruchomić i komputer wykona całą pracę za ciebie. **Niestety, znacznie częściej spotyka się wygaszacze w postacie plików z rozszerzeniem *.scr*.** Tu instalacja jest nieco trudniejsza. Najpierw przegraj plik .scr do katalogu **C:\Windows**, a następnie z Menu **Start** wybierz opcję **Ustawienia / Panel Sterowania**. Po uruchomieniu programu **Ekran** przejdź na zakładkę **Wygaszacz Ekranu** i tam wybierz upragniony screensaver.

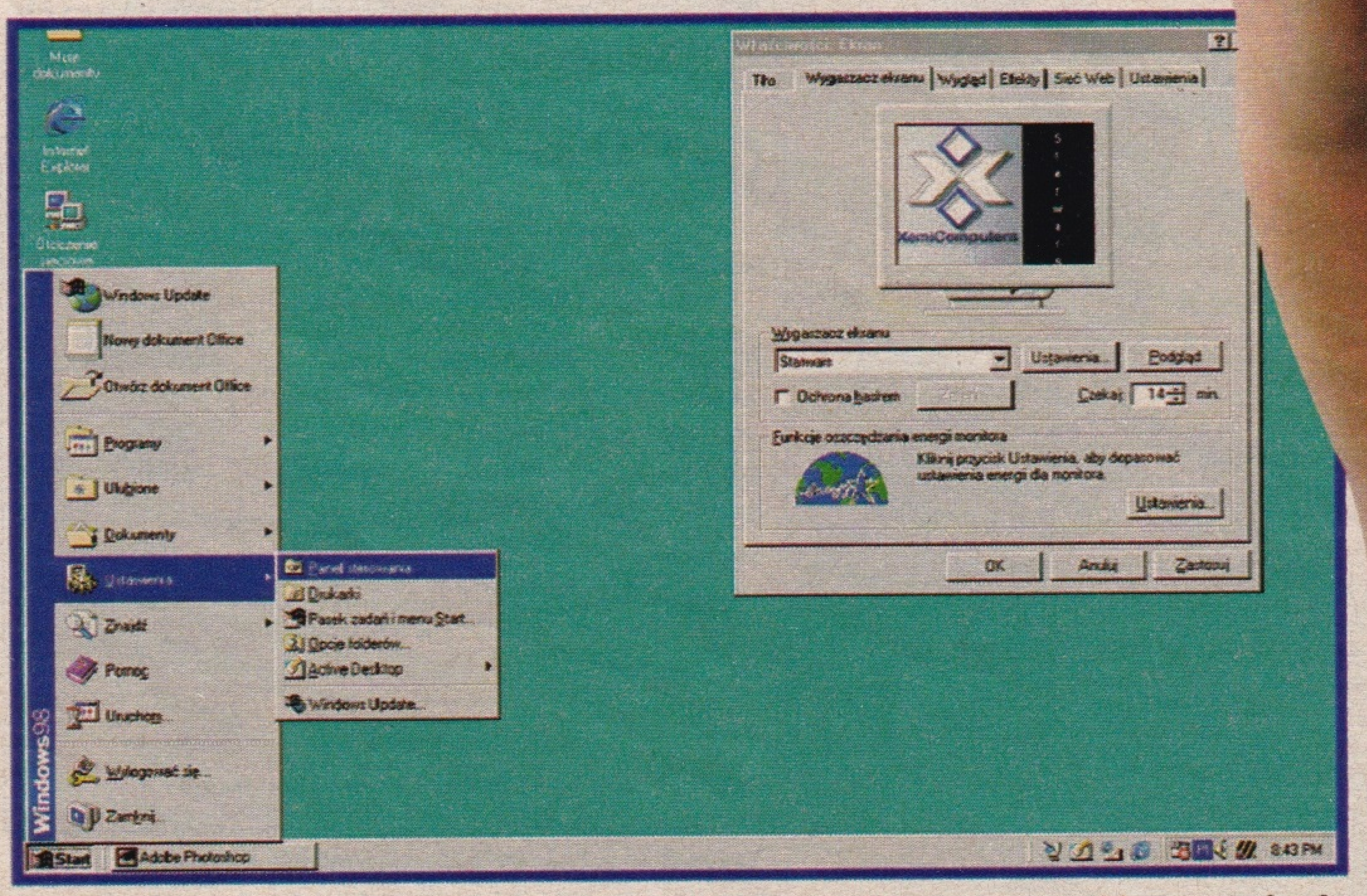
Adres: *http://tucows.icm.edu.pl*

W tym popularnych archiwum znajdziesz wszystko, co potrzebne do zmiany aby wyglądu twojego komputera. Tapety, animowane kursory, wygaszacze ekranu... Bardziej ambitnym polecamy zestaw narzędzi do samodzielnej produkcji nowych ubranek dla Windows



Tucows znają chyba wszyscy. I prawie każdy znajdzie tu coś dla siebie

NASZA OCENA: ★★★★★



Wybór własnego wygaszacza ekranu nie jest niczym trudnym. Musisz jednak uważać, aby nie zapomnieć hasła na wygaszacz...

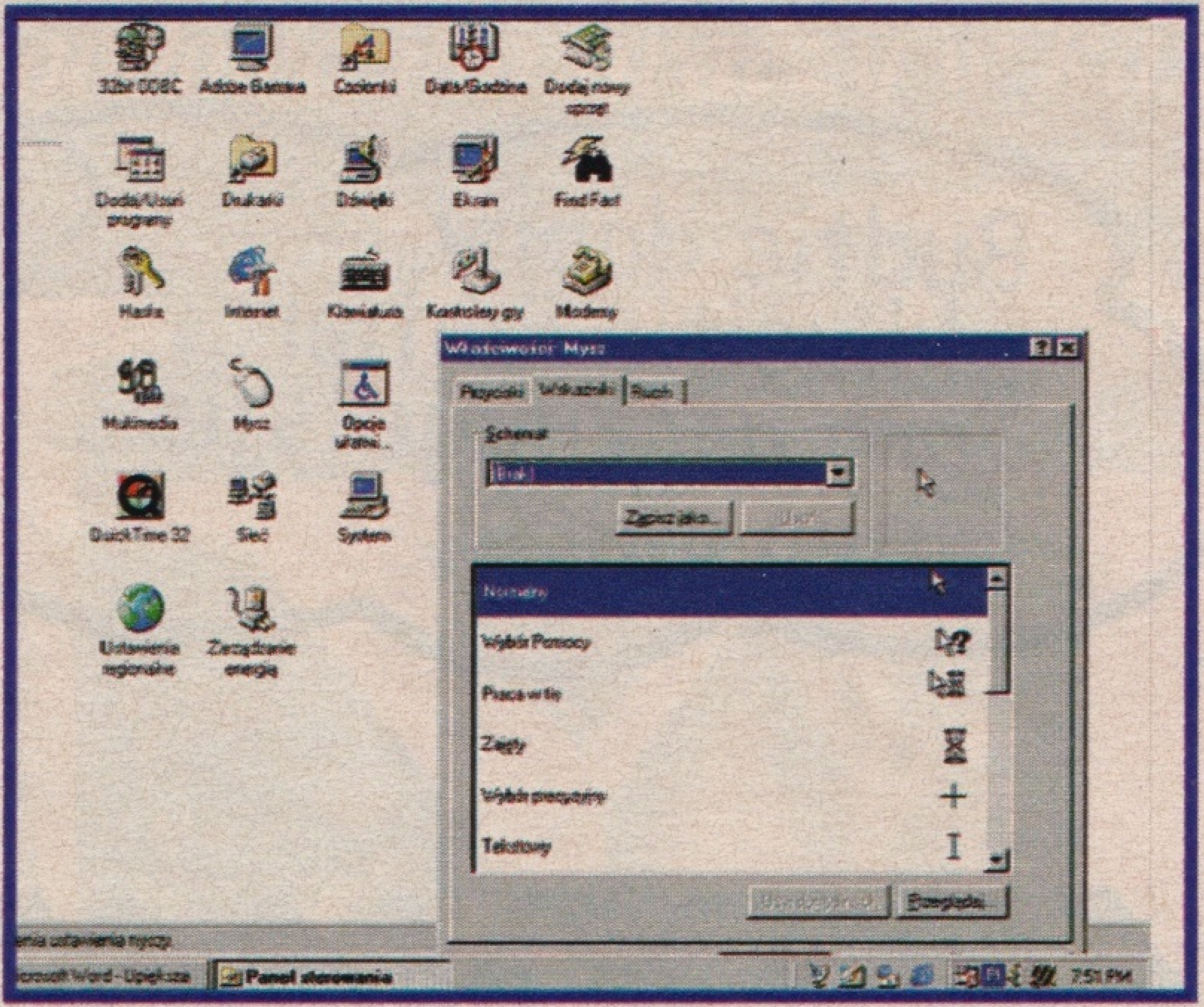
TAPETY

Zainstalowanie nowej tapety jest jedną z najprostszych czynności związanych z upiększaniem komputera. Gdy zorientujesz się, w jakiej rozdzielczości pracuje twój komputer (możliwe: 640x480, 800x600, 1024x768 i większe), wejdź na jedną ze stron poświęconych tapetom i otwórz odpowiedni obrazek. Kliknij na nim prawym klawiszem myszki i wybierz opcję Ustaw jako tapetę. Jeśli chcesz, możesz przerobić na tapety własne zdjęcia bądź rysunki. Wystarczy, że zmienisz ich wielkość (na przykład przy pomocy programu Paint Shop Pro) i zapiszesz na dysku! Takie obrazki można bowiem otworzyć w dowolnej internetowej przeglądarce i postąpić z nimi tak samo, jak w przypadku tapet ściągniętych bezpośrednio z Internetu.

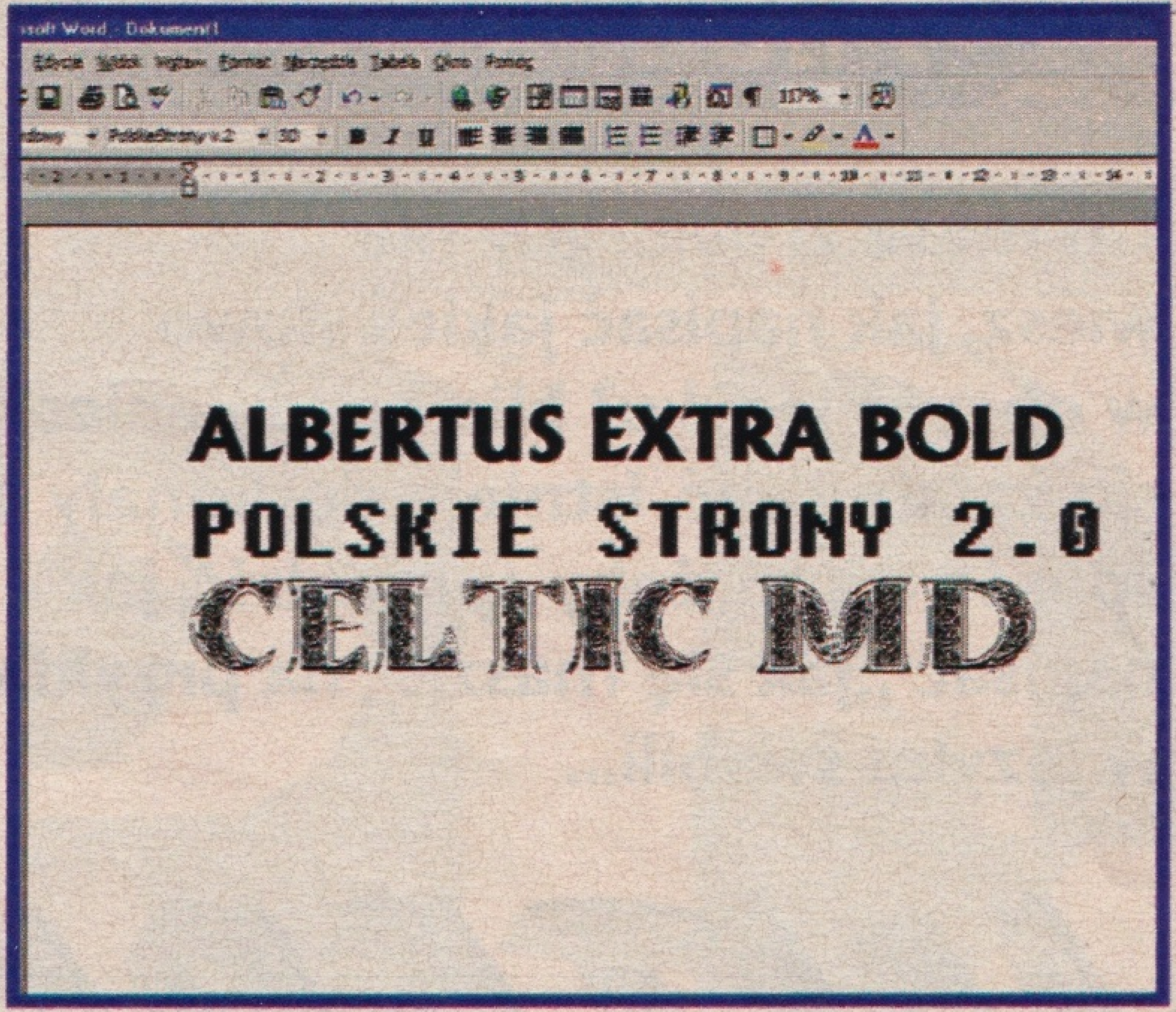
Wiele ciekawych tapet znajdziesz pod adresami:

www.foto-net.pl/tapety/
www.tapety.prv.pl
www.wallpaper2.com





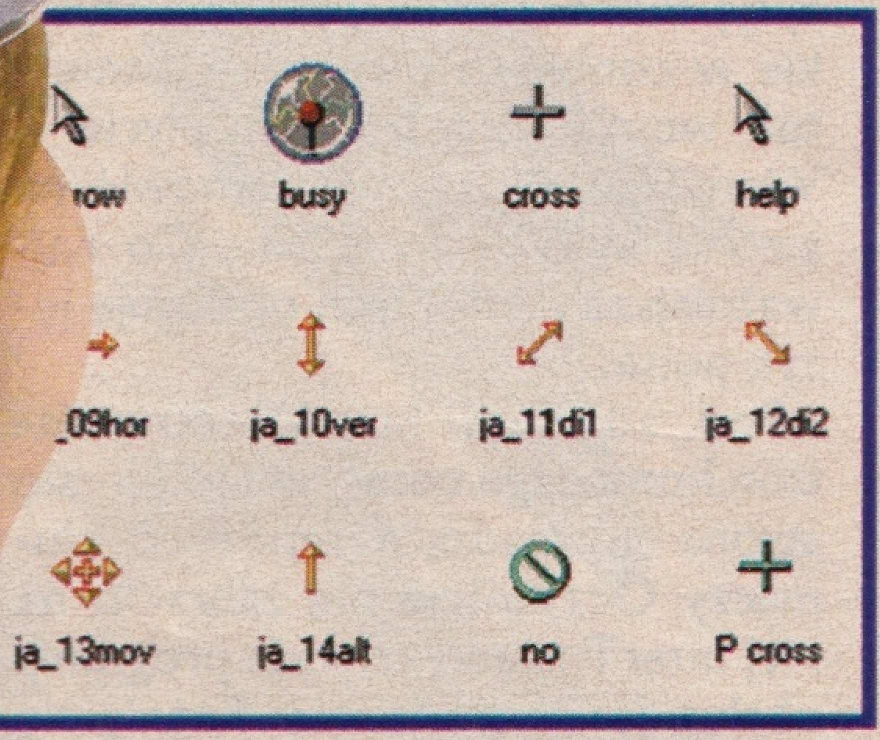
Systemowe kursory są mało efektowne. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby to zmienić!



Prawdziwi kolekcjonerzy plików posiadają często nawet kilkaset lub kilka tysięcy fontów. Tylko po co...

ANIMOWANE KURSORY

Standardowe kursory są proste i czytelne, niestety dość szybko się nudzą. Na szczęście w Internecie znajduje się sporo dodatkowych kursorów, z których większość z pewnością przypadnie ci do gustu. Czy nie chciałbyś mieć na przykład ikonki w kształcie piszczeli? Albo delikatniej, kobiecej dłoni? Jeśli tak, to musisz zainstalować sobie nowy kursor. Ściągnij ikonkę z Internetu (to plik z rozszerzeniem *.ani*), a potem z **Menu Start** wybierz opcję **Ustawienia / Panel Sterowania**. Po kliknięciu na ikonkę **Myszy** pojawi się nowe okno. Wybierz dostępną w nim zakładkę **Wskaźniki** i dwukrotnie kliknij na tym kursorku, który chcesz zmienić. Powinno otworzyć się okno plików, w którym wybierzesz swój wymarzony kursor. Uwaga! Nie wszystkie ikonki są wygodne w użyciu! Zastanów się, czy pięknie wyglądającym kursorem będziesz w stanie wskazać dowolny, mały obiekt.



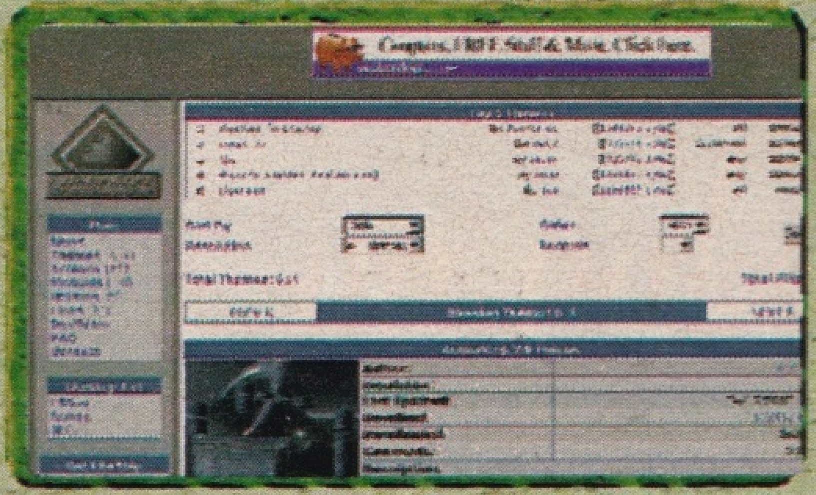
Zbyt wymyślne, animowane kursory mogą przeszkadzać w pracy. Jeśli eksperymentujesz na komputerze taty, lepiej uprzedź go o zmianach...



Popularny Internet Explorer posiada funkcję, dzięki której jednym kliknięciem ustawisz nową tapetę

Adres: *http://www.litestep.net*

Korzystając z zasobów Litestep możesz całkowicie odmienić swoje Windows. To już nie tylko zabawa w zamianę tapet i kursorów. Teraz podmieniasz pliki systemowe okienek. Jeśli więc lubisz ryzyko – spróbuj tego sam! O Litestep napiszemy więcej już wkrótce!



Naprawdę coś extra. Dopiero teraz możesz kompletnie zmienić wygląd Windows

NASZA OCENA: ★★★★★

FONTY

Fonty to najprościej mówiąc kroje znaków dostępnych w aplikacjach takich jak Word czy Paint Shop Pro. Dzięki nim nadasz swoim dokumentom znacznie bardziej atrakcyjny kształt. Ich obsługa nie jest skomplikowana. Po rozkompresowaniu archiwum z fontami przegraj wszystkie pliki do katalogu **C:/Windows/Fonts**. Od tej pory nazwa zainstalowanych czcionek powinna być dostępna we wszystkich programach umożliwiających wybór czcionki! Uwaga! Większość dostępnych w Internecie czcionek nie posiada polskich znaków! Fonty (także polskie) znajdziesz np. pod adresem: **http://www.flashfont.px.pl**

THEMES

Jeśli nie chce ci się zajmować każdą z części Windows z osobna, poszukaj na Internecie tzw. Themes. Dzięki nim nadasz swym okienkom całkowicie nowy kształt, co więcej, będzie on spójny tematycznie. Themes zmienią wygląd twojego pulpitu, dodadzą zestaw nowych ikon, dorzucą nowe dźwięki towarzyszące otwieraniu i zamykaniu plików, itd. Niestety, część Themes wymaga do automatycznej instalacji pakietu Microsoft Plus! – bez niego będziesz musiał dokonać całej instalacji Themes „ręcznie". Aby zainstalować Themes na swoim komputerze, wystarczy uruchomić plik *.exe*, bądź przegrać całość do katalogu Plus!/Themes (zachowując strukturę katalogów).

Adres: *http://www.bydnet.com.pl*

Ciekawe tapety i wygaszacze ekranu można znaleźć nie tylko na ogromnych serwerach, ale i małych, prywatnych stronach. Co prawda wybór tu nie jest taki duży, ale i tak każdy znajdzie coś dla siebie. W tym wypadku – śliczne krajobrazy i nie tylko...

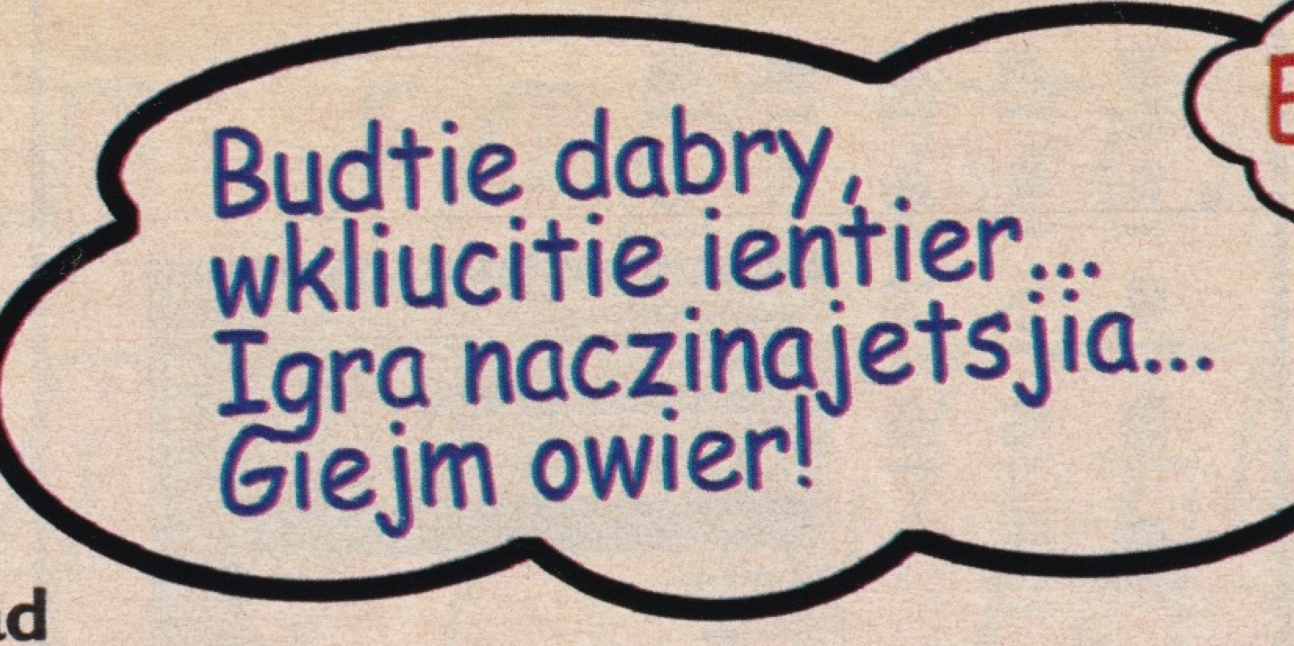


Jedna z wielu prywatnych stron, jakich wiele w Sieci. Jednak wizyta na niej na pewno cię nie rozczaruje...

NASZA OCENA: ★★★

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, zdjęcia: Stockbyte

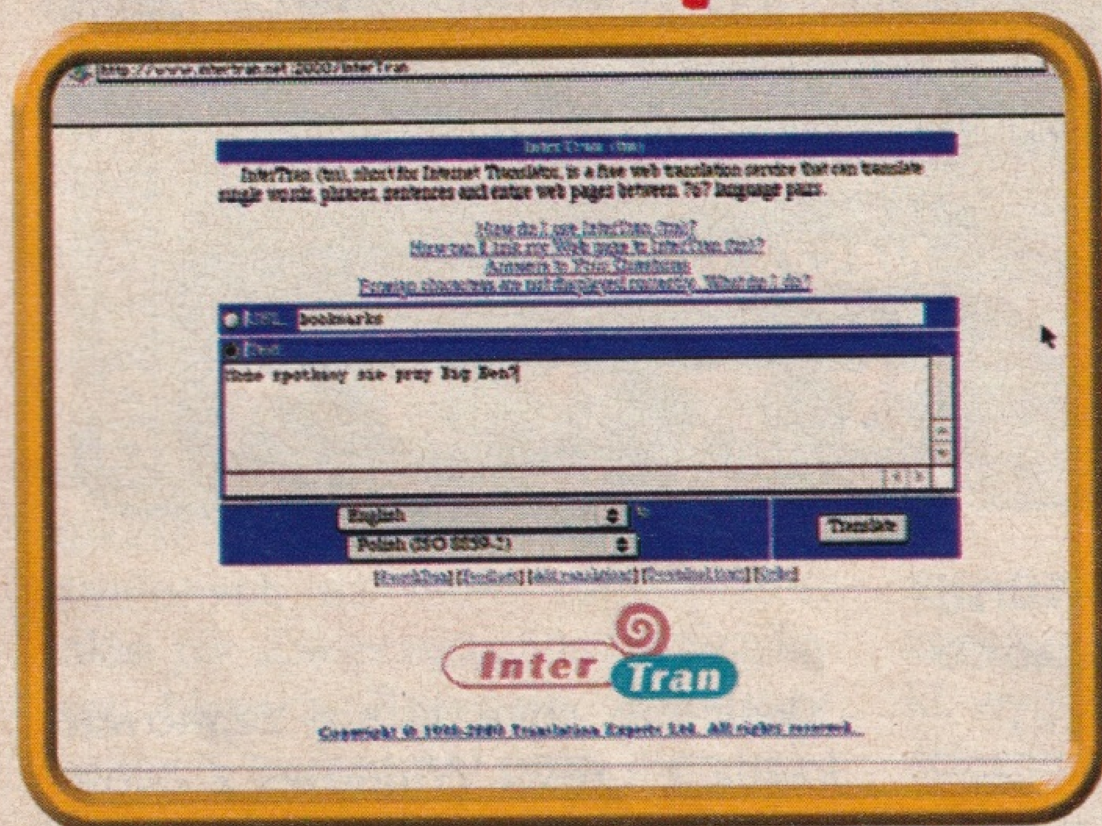
Co masz zrobić, gdy nie wiesz, jak napisać jakieś słowo w obcym języku? Nie powinieneś się załamywać, istnieje doskonały sposób na to, żeby sprawdzić, jak napisać „jak się masz?", na przykład w języku swahili...



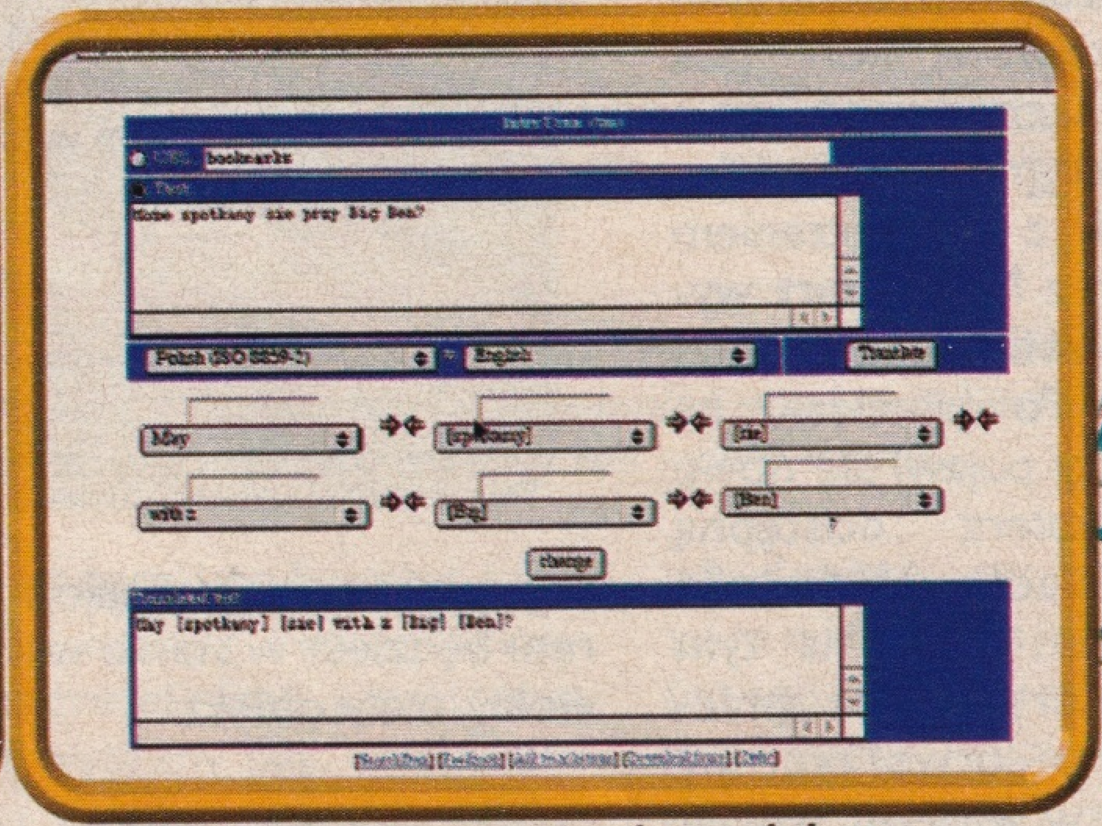


INTERNETOWE TRANSLATORY

KONIEC KSIĄŻKOWYCH SŁOWNIKÓW ?



http://www.intertran.net:2000/InterTran. Właśnie tu codziennie zagląda mnóstwo ludzi...



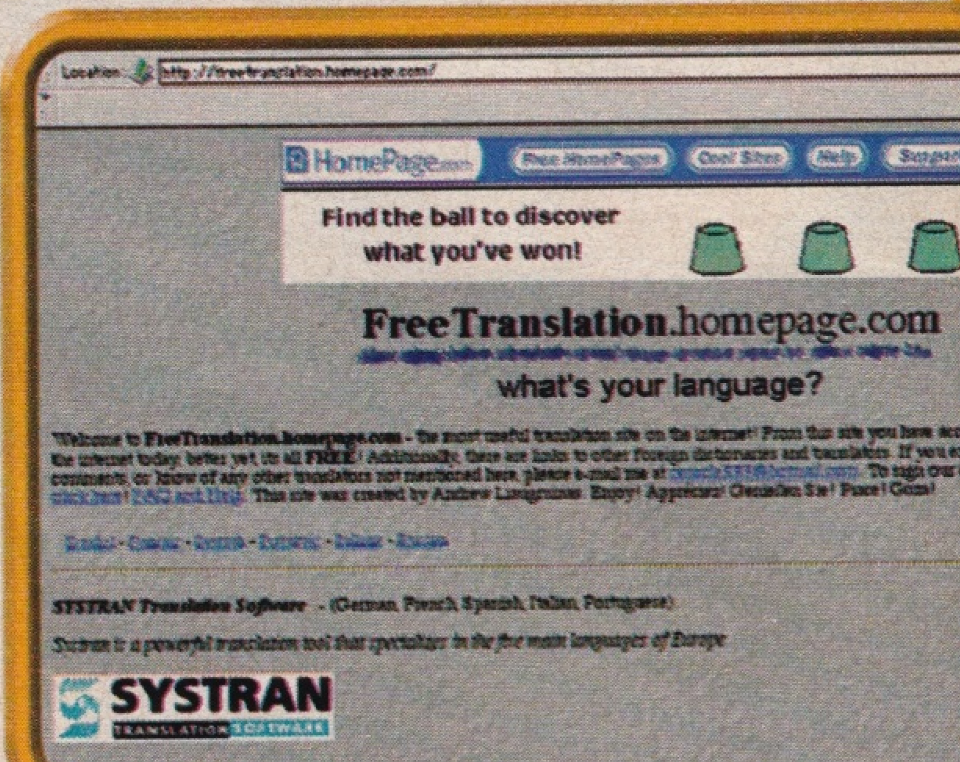
...niestety, nie zawsze translator dobrze wywiąże się ze zadania

Internetowe tłumacze mają umożliwić komunikację osobom z całego świata, bez względu na język, jakim się one posługują. Ponadto takie umieszczane na stronach WWW słowniki są wersjami testowymi dla programów dostępnych później na płytach. Często bowiem zdarza się, że firma testuje swój produkt właśnie w Internecie, jednocześnie zbierając słownictwo do kolejnych wersji programu. Dla użytkowników Sieci jest to o tyle wygodne, że dostają przydatne narzędzie praktycznie za darmo (za cenę rozmowy telefonicznej). Nie są to może pomoce doskonałe, ale zawsze mogą się przydać.

Internetowe translatory można podzielić na dwie główe kategorie – tłumaczące po jednym słowie (internetowe słowniki) oraz tłumaczące całe zdania. **Nie spodziewaj się jednak cudów – czasem rezultat może być co najmniej zabawny, zdarza się też, że program może nic nie przetłumaczyć.**

Jednym z najbardziej popularnych internetowych translatorów jest **InterTran.** Tłumaczy on pomiędzy 729 parami języków! Używanie go jest bardzo proste – w głównym oknie wpisujesz tekst, poniżej ustalasz jego język oraz język docelowy tłumaczenia i naciskasz TRANSLATE – to wszystko! Jeśli InterTran będzie miał więcej niż jedną propozycję tłumaczenia – pokaże wszystkie w osobnych okienkach. Istnieje też wersja InterTran na płycie – WordTran. Możesz ją zamówić na stronie WWW InterTran. Co najważniejsze – InterTran obsługuje język polski.

Pod adresem **http://freetranslation.homepage.com/** znajduje się strona gromadząca mnóstwo tłumaczy. Oczywiście nie zabrakło na niej InterTrana. Wszystkie programy obsługuje się podobnie. Różnią się one zakresem słownictwa i języków, a także dokładnością tłumaczeń. Jeśli więc nie znajdziesz poszukiwanego słowa w jednym z nich – nie przejmuj się – masz wiele translatorów do wyboru. Niestety, tylko kilka z nich tłumaczy język polski.

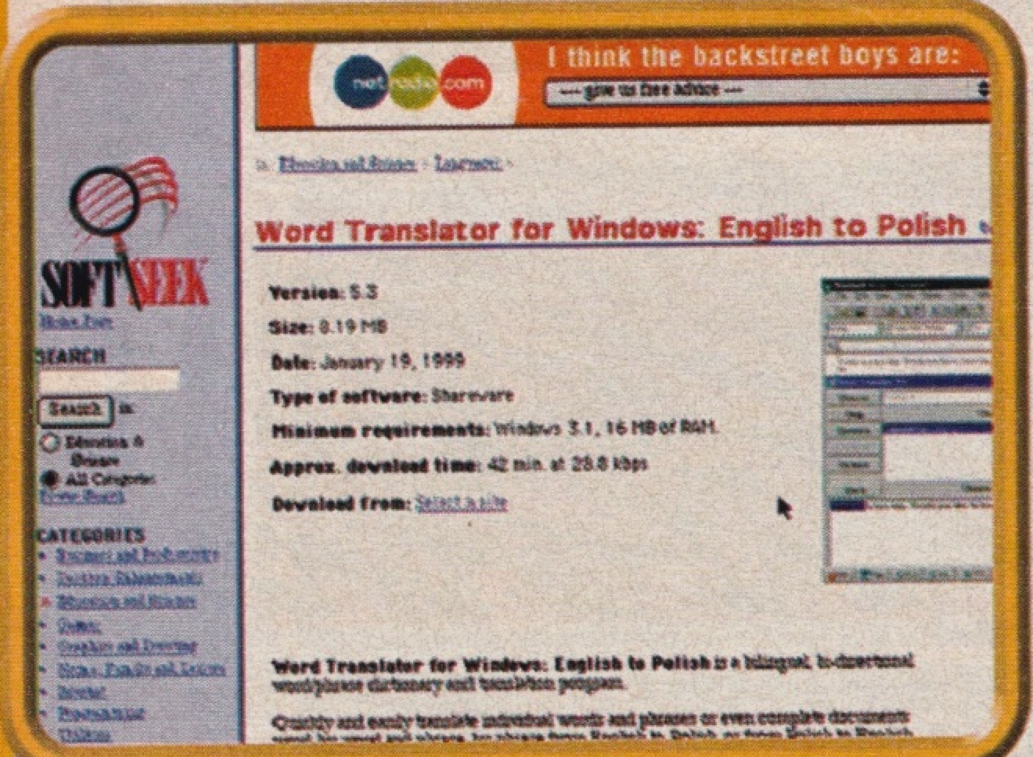


http://freetranslation.homepage.com. Strona zawierająca kilka najpopularniejszych translatorów

Firma Alis Technologies (**http://www.alis.com/translate_online.html**) oferuje programy do tłumaczeń przeznaczone dla firm. Jednak pod podanym adresem znajdziesz translator, który umożliwi ci tłumaczenie tekstu nawet na chiński! Niestety, również tu brak jest języka polskiego.

Jeśli chcesz znaleźć internetowe słowniki oraz programy tłumaczące wyrazy i zdania praktycznie w każdym języku, bardzo pomocna okaże się strona **http://www.resnet.wm.edu/~eklord/foreign.htm.** Znajdziesz na niej odnośniki do stron zawierających również informacje o samych językach, jak również krajach, w których są one używane.

Na koniec jeszcze jeden pożyteczny adres: **http://www.softseek.com/Education_and_Science/Languages/Review_6871_index.html** – znajduje się tutaj translator polsko-angielski. W odróżnieniu jednak od opisywanych wcześniej, ten możesz ściągnąć z Sieci i używać na własnym komputerze, nawet nie podłączonym do Internetu.


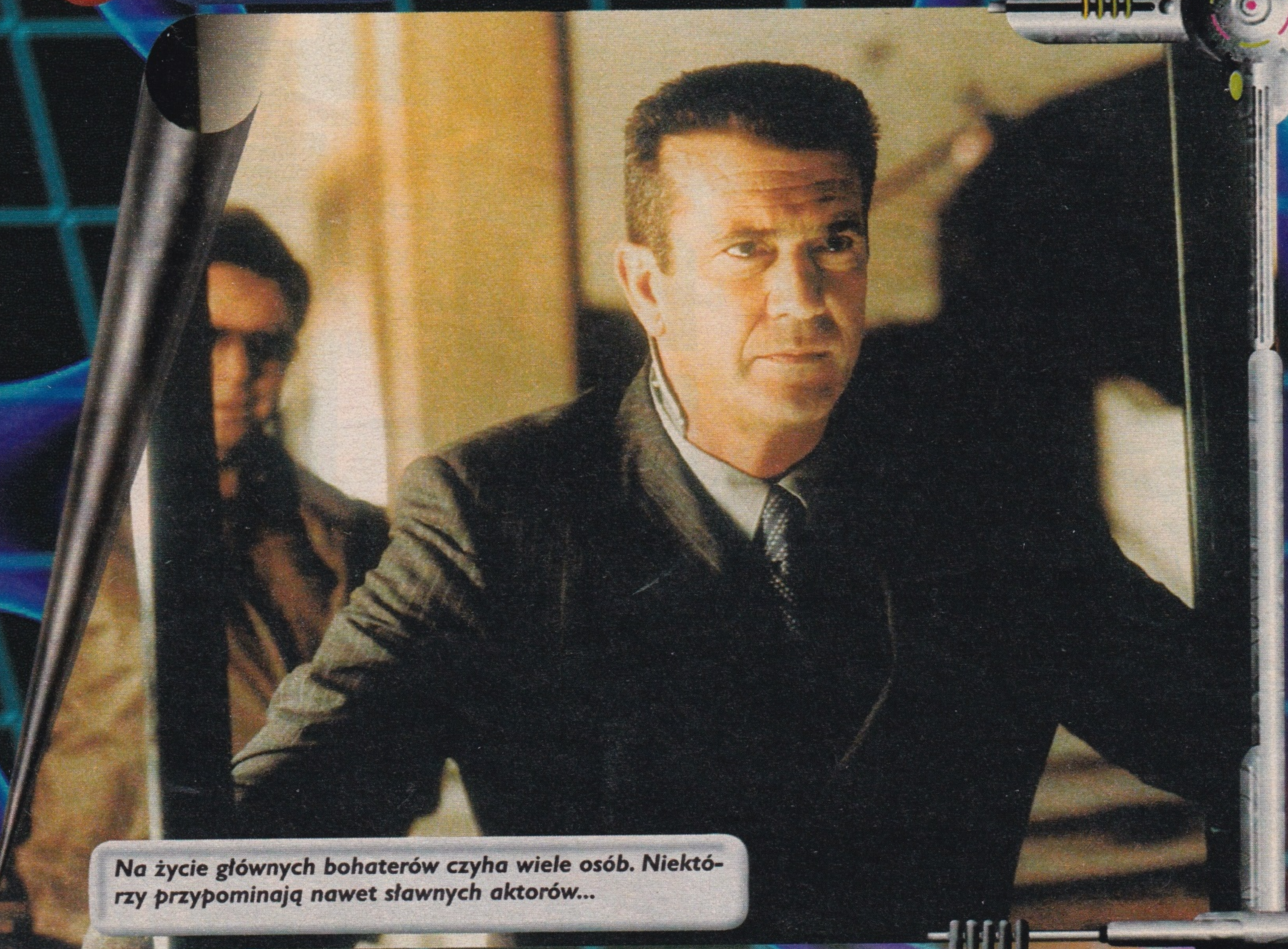
Strona, z której możesz ściągnąć całkiem niezły program do tumaczeń polsko-angielskich. Rozmiar pliku (ponad 8 MB) może jednak zniechęcić mniej cierpliwych...



Proste, ale skuteczne narzędzie. Możesz tłumaczyć nawet na chiński, ale nie na polski... (http://www.alis.com/translate_online.html)

Tekst: Alien Factory, Zdjęcia: Stockbyte


Doskonała gra przygodowa dla graczy w każdym wieku!!!
Ubi Soft
HYPE™
THE Time Quest
Całkowicie po polsku!
TYLKO 99 zł
W tej grze każdy znajdzie coś dla Siebie: walkę, przygodę, rozwiązywanie zagadek oraz ogromną dozę humoru i zabawy
playmobil interactive
LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
Wyłączna dystrybucja w Polsce
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl
© 1999 Ubi Soft Entertainment. © 1999 by geobra Brandstaetter GmbH & Co. KG, Zirdorf, Germany. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.



Na życie głównych bohaterów czyha wiele osób. Niektórzy przypominają nawet sławnych aktorów...



eXistenZ



Bohaterowie filmu eXistenZ znaleźli się w rzeczywistości, w której zapewne chciałoby zamieszkać wielu graczy. Mieli bowiem możliwość przetestowania najnowszej supergry, nazwanej właśnie eXistenZ. Na pierwszy pokaz zaproszono wielu gości, a wśród nich Allegrę Geller, twórczynię gry i wybitną znawczynię produktów multimedialnych. Nowy przebój nie przypomina jednak gier, które znasz z ekranu swojego komputera. Można podłączyć się do niego za pomocą specjalnego drivera, który połączony został ze wszczepionym w ciało gracza bioportem. **W ten sposób uczestniczysz w zabawie nie tylko ciałem, ale i duszą, bo gra może analizować twoje myśli, niepokoje, pragnienia i dążenia.** Na pewno teraz uważasz, że taka zabawa to spełnienie twoich marzeń. Bohaterom filmu eXistenZ przynosi jednak same kłopoty. Allegra i ochroniarz Ted Pikul muszą zmierzyć się bowiem z okrutnymi postaciami z gry. Stawka jest wyjątkowo wysoka – życie bohaterów. Sytuacja nie jest wesoła. Czy byłbyś zadowolony, gdyby czyhali na ciebie Duke Nukem lub wojownicza amazonka z DIABLO? Na pewno nie...

Świat przedstawiony w eXistenZ przez reżysera Davida Cronenberga jest pełen niespodzianek i dziwnych wynalazków. Urządzenie, za pomocą którego wchodzi się do gry, jest żywym organizmem, wyhodowanym z jaja płaza o sztucznie zmienionym DNA. Jest złączone z systemem nerwowym gracza poprzez przewód, który wygląda jak pępowina. Technika jest zupełnie inna niż ta, z którą spotykasz się na co dzień, inna także od tego, co zazwyczaj przedstawiane jest w filmach SF.

Na pewno zainteresuje cię ukazana tutaj wizja świata. Ciekawe jest zwłaszcza to, że bohaterowie nie używają bardzo modnych w filmach tego typu specjalnych hełmów, czy rękawic. EXistenZ łączy się bowiem bezpośrednio z systemem nerwowym uczestniczącego w zabawie gracza. Reżyser filmu powiedział: „Poszedłem o krok dalej. Jeśli



Tajemnicze znaki na rękach, smutna mina... Ten pan wygląda zupełnie tak, jakby właśnie odłączyli go od gry



Poza grą, warto od czasu do czasu zająć się także innymi rozrywkami. Można np. porozmawiać z przyjacielem

chcę stać się grą, gra również będzie się chciała stać mną."

W zabawny sposób wyglądają też kontakty głównych bohaterów z postaciami ze świata gry. Przypomina to sytuacje, jakie zdarzają się w znanych grach przygodowo–fabularnych. Jeśli nie zostanie zadane właściwe pytanie, które spowoduje rozwinięcie akcji, postać z komputera będzie tępo kręcić się po otoczeniu, albo gapić w przestrzeń, czekając na odpowiedni ruch gracza. **Chwilami odnosi się też wrażenie, że reżyser za wszelką cenę chciał umieścić w scenariuszu wszystkie pomysły, które przyszły mu do głowy, nie dbając o to, czy uda się je dopasować do fabuły.**

Warto jeszcze wspomnieć o dobrej obsadzie – w eXistenZ występują m.in. Ian Holm (przyszły Bilbo Baggins z Władcy Pierścieni).



Allegra Geller to ideał kobiety. Jest ładna, zgrabna, a do tego sama tworzy gry komputerowe

Czy chciałbyś zamieszkać w świecie QUAKE lub BLADE RUNNERA? Czasami dobrze jest nacisnąć przycisk power i wrócić do normalnego życia...

WIRTUALNY ŚWIAT, WSZCZEPY I KABELKI

Za ojca cyberpunku uważa się Williama Gibsona. Jego powieściowy debiut, Neuromancer (1984), stał się bestsellerem, a stworzony przez niego świat nazwano cyberpunkiem. A oto najważniejsze pojęcia gatunku:

- **Cyberprzestrzeń:** obejmująca cały świat sieć komputerowa, do której można wejść poprzez złącza neuronowe w tyle głowy. Wizja Gibsona, opisującego ją jako „rozległą halucynację", wyprzedziła swoją epokę. W cyberpunkowej Sieci programy mają różne kształty i budowle. W takiej rzeczywistości najlepiej orientują się tzw. kowboje (lub dżokeje), czyli hakerzy, potrafiący obejść każde zabezpieczenie – nie wyłączając zabójczego oprogramowania, zw. „Czarnym Lodem". Można powiedzieć, że Sieć jest światem samym w sobie, równoległym do naszego.
- **Korporacje:** wielkie firmy, dysponujące ogromnymi funduszami, zapewniające swoim pracownikom wszystko, co jest potrzebne do życia. Rządzą się własnymi prawami, posiadają siłę zbrojną, niejednokrotnie stanowią po prostu państwo w państwie.
- **Technika:** postęp techniczny dokonuje się szybciej, niż można to sobie wyobrazić. Wysoko rozwinięta technika pozwala ludziom nie tylko wkraczać umysłem do Sieci, ale też poprawiać urodę, wzrok, refleks, tworzyć sztuczne kończyny i wszczepiać je do ciała.
- **Ludzie:** cyberpunk, to świat wielu kultur i ras. Ludzie nie są w stanie nadążyć za zmieniającą się rzeczywistością, popadają w rozmaite nałogi. Niektórzy decydują się walczyć: stają się terrorystami, wstępują do gangów. Inni przypadkowo zostają wplątani w wydarzenia, które doprowadzić mogą do zmiany rzeczywistości.



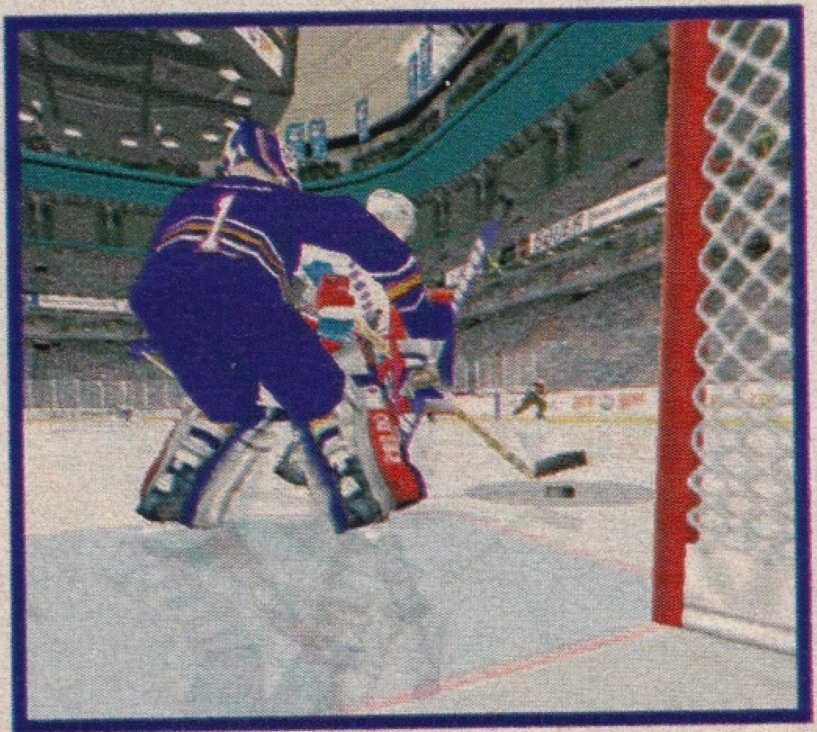
KARIERA CYBERPUNKU

Mroczna i malownicza wizja gibsonowskiego świata nie mogła zostać niezauważona przez kino. Pierwszym filmem, który nastrojem zbliża się do cyberpunku, był słynny Blade Runner (Łowca androidów) z 1982 r. Początkowo realizacja takich filmów nie była możliwa ze względu na ograniczenia techniczne: komputery nie mogły wygenerować przekonującej wizji Sieci. Przełomem stała się druga część Terminatora, a potem Johny Mnemonic – luźno oparty na jednym z opowiadań Gibsona. Następnym dziełem tego typu był tak popularny ostatnio Matrix. Obecnie trwają przygotowania do ekranizacji Neuromancera. W Polsce wydano pięć powieści Gibsona, zbiór jego opowiadań, a także książki innych autorów, piszących cyberpunkowe teksty (Bruce Sterling czy Michael Swanwick). Wiele opowiadań poruszających ten temat można znaleźć w magazynach poświęconych fantastyce, np w Fenixie czy Nowej Fantastyce. Cyberpunkowe motywy trafiły też do gier komputerowych (Hell), role-playing (Cyberpunk 2020, Shadowrun) a nawet do karcianej gry Netrunner. Twórcy stopniowo odchodzą od „klasycznego" cyberpunka, łącząc niektóre jego elementy z science–fiction. Najbardziej plastycznym i nośnym elementem jest oczywiście wizja Sieci. Obecnie przybiera ona rozmaite formy, np. wirtualnej rzeczywistości – niemożliwej do odróżnienia od naszej. Tak właśnie wygląda Matrix, jak również rzeczywistość w eXistenZ.

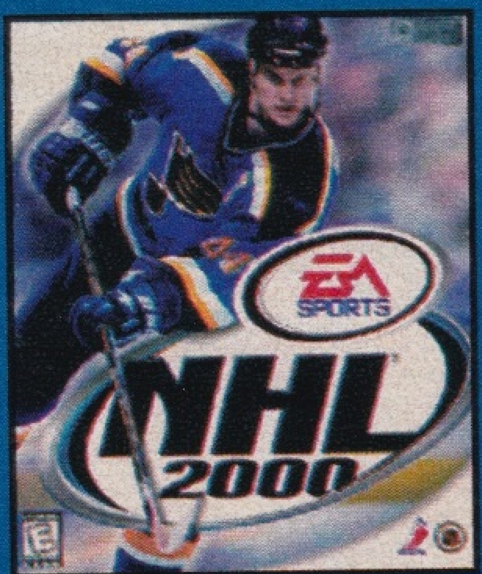
Tekst: Jerzy Rzymowski, Michał Studniarek, Zdjęcia: Solopan, Warner

The Best
Coca-Cola, popcorn i

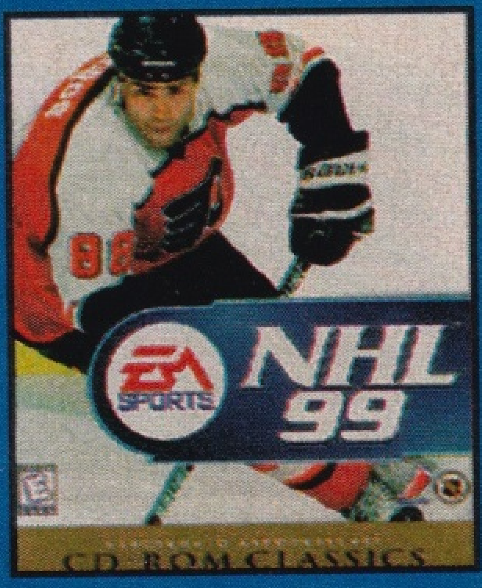
Amerykanie uwielbiają wielkie widowiska. Nic więc dziwnego, że taką popularnością cieszą się hokejowe rozgrywki oraz mecze ligi NBA. I ty możesz zagrać w jedną z komputerowych odsłon tych sportów. Najpierw jednak poznaj dokładne zasady zabawy!



Nie daj się zwieść pozorom, może bramka jest mała, ale i tak trudno obronić strzał napastnika



Gra: NHL 2000
Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Cena: 99 zł



Gra: NHL 99
Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Cena: 59 zł

Hokej na lodzie

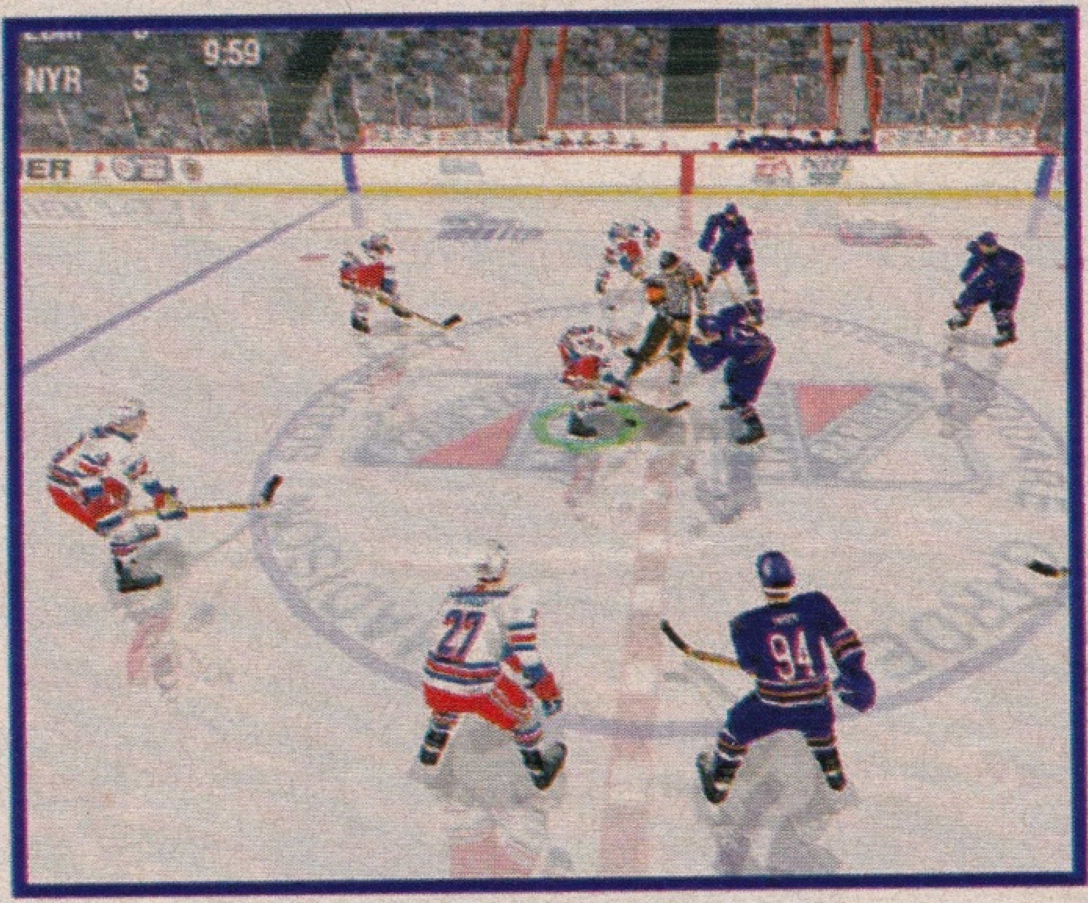
Kolebką hokeja na lodzie jest Kanada. Pierwszy mecz rozegrali w Kingston żołnierze oddziału Królewskich Kanadyjskich Strzelców, natomiast przepisy gry opracowali studenci z Montrealu w latach 70. XIX w. W tym kraju od 1893 r. rozgrywany jest Puchar Stanley'a (początkowo dla zespołów z Kanady, potem również dla amerykańskich), uważany obecnie za najcenniejsze trofeum w zawodowym hokeju. Zdobywa go najlepszy zespół ligi NHL. Pierwsze Mistrzostwa Europy w tej dyscyplinie odbyły się w 1908, natomiast pierwsze Mistrzostwa Świata w 1930. W Polsce sekcje hokejowe powstały w 1922 r.

Obecnie od wielu lat w hokeju najlepsi są zawodnicy z Kanady, Rosji, Czech, Szwecji, USA i Finlandii. Największy sukces Polaków to, jak do tej pory, wicemistrzostwo Europy w 1929 i 1931 r. Jednak największym echem odbiło się zwycięstwo Polski 6:4 nad ZSRR podczas MŚ w Katowicach w 1976 (niestety, po tych zawodach biało-czerwoni opuścili na długo grupę A).

Hokej na lodzie jest grą zespołową pomiędzy dwiema drużynami. Bramka ma wymiary 183x122 cm. Każda drużyna składa się z 6 graczy przebywających na lodzie oraz kilkunastu rezerwowych (wymiany zawodników następują w czasie gry lub przerw). Rozgrywka trwa 60 minut (3 tercje po 20 minut). Lodowisko do hokeja może mieć wymiary minimalne 56x26 m., maksymalne zaś 61x31 m., ale w USA i Kanadzie bywają mniejsze.



Niewątpliwą atrakcją rozgrywek hokejowych są... regularne i efektowne bójki pomiędzy zawodnikami



Tak wysoki poziom gry prezentują niestety tylko prawdziwi zawodowcy albo... postacie z gry!



Hokej. Twarda gra dla prawdziwych mężczyzn

Adres: http://hokej.koti.com.pl

Bardzo ciekawe strony, a do tego ładne graficznie. Znajdziesz tu wiele informacji o zawodowym hokeju, najnowsze wiadomości, wyniki rozgrywek oraz składy drużyn. Poza tym nie zabrakło tu fotogalerii hokejowych sław i odnośników do innych stron.



Jeśli interesujesz się ligą NHL, a nie znasz angielskiego, to powinieneś tu zajrzeć

NASZA OCENA: ★★★★

INFO

Tercja
Tercja (z łac. tertia) – jedna trzecia część lodowiska. W hokeju jest ono podzielone na dwie tercje obronne dla każdej drużyny i jedną tercję środkową (neutralną). Jest to także miara czasu trwania rozgrywki. Mecz hokejowy dzieli się bowiem na trzy tercje.

Uwolnienie
Uwolnienie (icing) ma miejsce wówczas, gdy broniąca się drużyna wystrzeli krążek z własnej tercji, a ten trafi do tercji obronnej przeciwnika i – po przekroczeniu czerwonej linii bramkowej – zostanie przejęty przez zawodnika drużyny atakującej (oprócz bramkarza). Wówczas akcja zostaje przerwana, a krążek wraca do tercji obronnej drużyny, która dokonała uwolnienia. Sędzia wznawia grę.

Zamknięcie zamka
Drużyna może „zamknąć zamek", jeśli ma przewagę. Najpierw jeden z jej zawodników wprowadza krążek do tercji drużyny przeciwnej, a pozostali ustawiają się na pozycjach umożliwiających atak. Następnie wymieniają krążek między sobą, aż do chwili, gdy jeden z nich ma okazję strzelić gola. Obrońcy drużyny grającej w osłabieniu, są zatem niejako „zamknięci" w pobliżu własnej bramki i usiłują za wszelką cenę przejąć krążek.

Spalony
Spalony (offside) ogłaszany jest wówczas, gdy krążek trafi do tercji obronnej drużyny w chwili, gdy znajduje się tam już zawodnik drużyny przeciwnej.

NHL
(National Hockey League) – powstałe w 1917 roku w Toronto zrzeszenie 26 kanadyjskich i amerykańskich klubów hokejowych. Każdy klub ligi rozgrywa 82 spotkania w sezonie zasadniczym. Po zakończeniu rozgrywek ligowych najlepsze zespoły walczą o Puchar Stanley'a.

Puchar Stanley'a
Jest to najważniejsze trofeum w zawodowym hokeju na lodzie, przyznawane od 1893 roku. Pierwszy puchar, ufundowany przez gubernatora Kanady A. Stanley'a, był nagrodą przechodnią dla najlepszej drużyny Kanady.

Maurice Richard Trophy
Jest to nagroda przyznawana najlepszemu strzelcowi NHL przez Radę Gubernatorów. Maurice Richard Trophy, oficjalnie zaprezentowana 24 stycznia 1999 roku, była darem dla pierwszego zawodnika w historii Ligi, który zdobył 50 goli w 50 meczach, 50 goli w sezonie i 500 w całej swojej karierze.

of the USA
wielkie sportowe emocje

Koszykówka

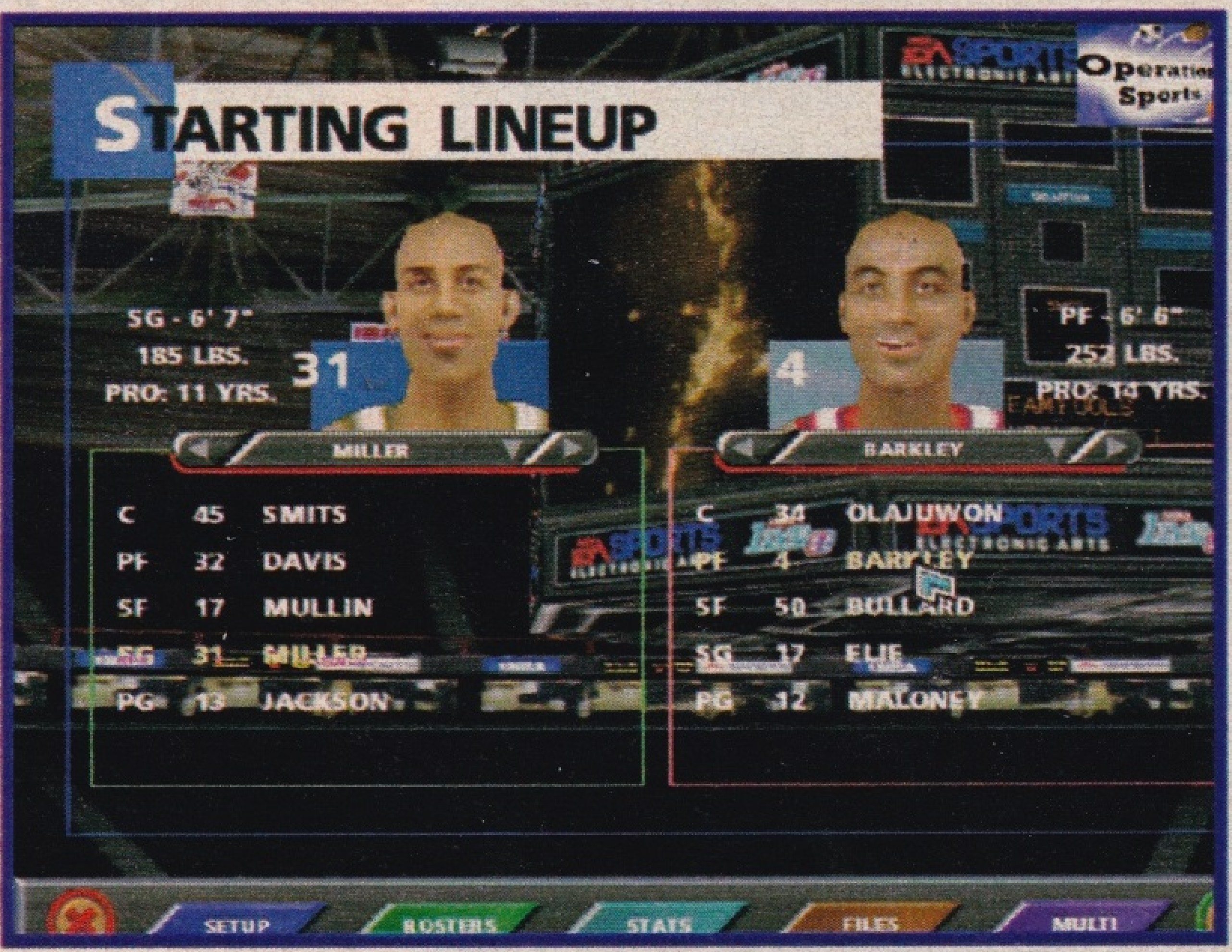
W II wieku n.e. Majowie stworzyli grę podobną do współczesnej koszykówki. Jej celem było wrzucenie kamienia do metalowej obręczy zawieszonej nad ziemią. Człowiek, który wymyślił prawdziwą koszykówkę, nazywał się James Naismit. W 1891 roku przytwierdził dwa kosze służące do zbierania brzoskwiń do barierki w sali gimnastycznej YMCA w Springfield. Gra cieszyła się tak dużą popularnością, że po 50 latach zajmowano się nią zawodowo, a wiosną 1946 powstały ligi koszykówki. Liga BAA (Basketball Association of America), która rozpoczęła rozgrywki w sezonie 1946/47, składała się wtedy tylko z 11 drużyn, podzielonych na dwie grupy: wschodnią i zachodnią. Zespoły pochodziły z największych miast USA. Pierwszym legendarnym graczem był Joe „Skaczący" Fucks. W następnym sezonie zainteresowanie ligą spadło z powodu kłopotów finansowych i wzrastającej popularności baseballa; grało już tylko 7 drużyn. Na początku sezonu 1948/49 podjęto próby poprawienia pozycji koszkówki w świecie sportu. Udało się to dzięki temu, że do BAA dołączyło kilka zespołów z NBL (National Basketball League). W efekcie powstało NBA. Od tego momentu zaczęły się poważne rozgrywki, a o tytuł mistrza walczyło 17 drużyn. Wtedy też ujawniły się niedociągnięcia w przepisach, którymi natychmiast się zajęto. Wprowadzono dwie podstawowe zmiany: ograniczenie posiadania piłki do 24 sek. (24 ponieważ podzielono czas trwania meczu – 2880 sek. przez średnią ilość rzutów – 120; wyliczono, że średnio raz na 24 sek. piłka dotyka kosza). Druga ważna zmiana dotyczy niedozwolonych zagrań. Jeżeli drużyna popełni więcej niż 6 fauli w ciągu kwarty, przeciwnicy mogą wykonać trzy rzuty osobiste (zamiast dwóch). Pierwszym wielkim sezonem NBA był rok 1966-67. Rozgrywki stały się międzynarodowym widowiskiem, ściągającym tłumy ludzi. Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte to okres największej ekspansji ligi. Dziś w NBA gra 29 drużyn.



Czy to jastrząb w locie? A może zwinna jaskółka? Nie to tylko boski Denis Rodman zdobywa kolejne punkty...



Chyba każdy fan koszykówki widział taki efektowny zwis z obręczy kosza. Co zdolniejsi zawodnicy potrafią „przy okazji" zniszczyć szklaną tablicę kosza...



Wybór zawodnika to bardzo ważna sprawa. Tylko na kogo się zdecydować, skoro wszyscy są równie dobrzy?



INFO

Europa, a NBA

Rozmiar boiska
Europa 26 x 15 m
NBA 28,65 x 15,24 m

Czas gry
Europa 2 x 20 m
NBA 4 x 12 m

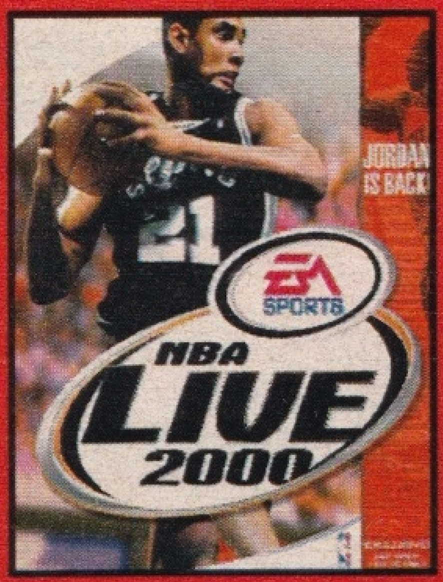
Masa piłki
600-650 g

Średnica kosza
45 cm

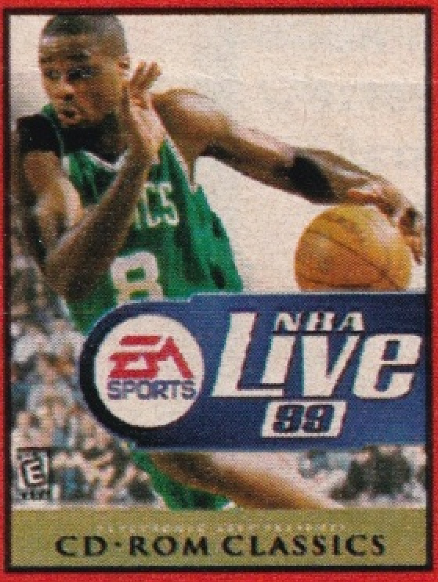
Wymiary tablicy
1,8 x 1,2

Wysokość kosza
3,05 m

Linia rzutu za 3 pkt
Europa 6,25 m
NBA 6,71 m



Gra: NBA Live 2000
Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Cena: 99 zł



Gra: NBA 99 Live
Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS CG
Cena: 59 zł



Szybka akcja i nawet obrona przeciwnika nie ma nic do powiedzenia...

Adres: http://www.strefa-nba.prv.pl

Prawdziwa kopalnia wiedzy o NBA i do tego po polsku. Znajdziesz tu chyba wszystkie wiadomości, jakich może szukać prawdziwy miłośnik koszykówki. Tabele wyników, składy drużyn, porażki i zwycięstwa oraz... fotki największych sław NBA.



Interesujące strony dla miłośników zawodowej koszykówki i nie tylko...

NASZA OCENA: ★★★★

Tekst: Jacek „Phoenix" Gadzinowski

NOWOŚCI

● Mr. Cool pomaga
Na stronie www.netservs.com znajdziesz pożyteczny programik, który ułatwi ci pobieranie plików z Sieci. Zamiast denerwować się zapchanymi łączami, potrzebne rzeczy odbierzesz z... własnego konta e-mail. Niestety, nie ma róży bez kolców... Aby w pełni skorzystać z dobrodziejstwa Mr. Cool'a (tak nazywa się program) musisz mieć pojemne konto e-mail.

● Nowy odtwarzacz MP3
Firma o egzotycznej nazwie Kiwi wyprodukowała nowy typ odtwarzacza MP3. Oprócz formatu MP3 potrafi odtwarzać płyty CD Audio oraz płyty CD-R i CD-RW. Można w nim zapisać maksymalnie 12 godzin muzyki.
Odtwarzacz posiada specjalny system ESA (Electronic Shock Absorption), dzięki któremu jest niewrażliwy nawet na poważne wstrząsy. Wyświetlacz tego odtwarzacza podaje tytuły i nazwy wykonawców muzyki. Urządzenie kosztuje obecnie 199 dolarów.

● 180 tysięcy w ciągu doby
180 tysięcy osób zarejestrowało się w ciągu 24 godzin na internetowych serwerach firmy Blizzard, aby móc zagrać w testową wersję Diablo II.

● Przenośne komputerki
Firma Casio wyprodukowała nową serię palmtopów. Są to: CASSIOPEIA: E-115, EM-500, EG-80 oraz EG-800. Wszystkie urządzenia posiadają specjalny system Pocket PC firmy Microsoft, a także złącze USB do szybkiej komunikacji z komputerami klasy PC.
Wszystkie palmtopy wyposażone zostały w ekran TFT, który wyświetla 65536 kolorów. Każdy z przenośnych komputerków potrafi odtwarzać pliki wideo, midi i oczywiście MP3. Nowe produkty zaopatrzone są w 32 MB RAM.
Cena komputerków wynosić będzie ok. 500 dolarów za sztukę.

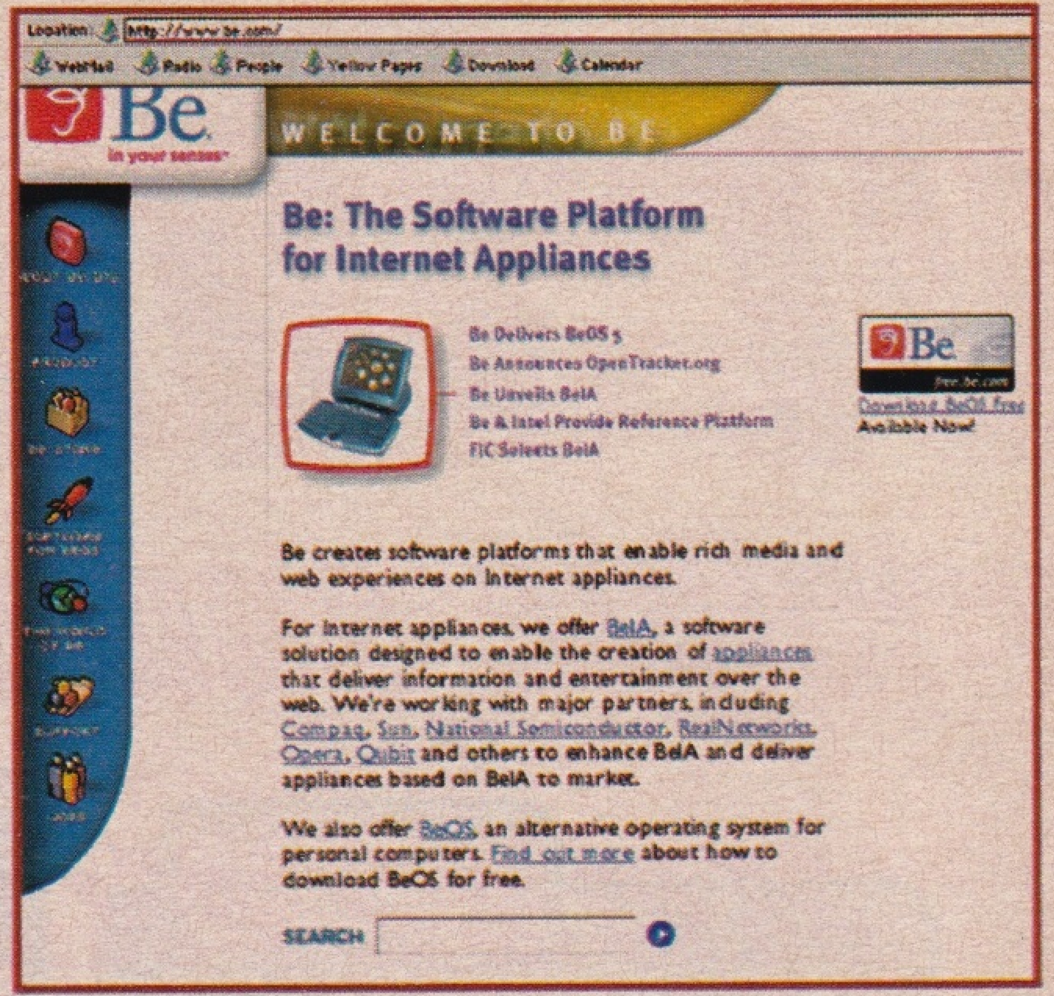
● Z telefonem za ocean
Jedna z warszawskich firm chce wypożyczać telefony komórkowe osobom, które zamierzają wyjechać do USA, gdzie komórki działają na innej częstotliwości niż w Polsce i jest inne napięcie w sieci elektrycznej, a więc w wypadku podróży za ocean nie można zabrać ze sobą ładowarki. Do wypożyczonego telefonu trzeba włożyć własną kartę SIM, aby móc korzystać ze swojego numeru. Koszty przeprowadzonych rozmów opłaca się po powrocie do Polski. Oczywiście przed wylotem do USA czy Kanady należy sprawdzić, czy w miejscu, w którym będzie się przebywać, działa operator, który ma umowę z którymś z polskich operatorów sieci GSM.

Nie tylko Microsoft

BeOS – system prawie doskonały?

Windows 2000 ma kolejnego konkurenta. W Internecie pojawiła się nowa wersja systemu operacyjnego BeOS. Podobnie jak Linux jest on rozdawany bezpłatnie. Otrzymać go można na stronie internetowej producenta: **www.be.com**. BeOS do tej pory zbiera bardzo dobre recenzje. Przede wszystkim jest bardzo prosty w obsłudze, pozwala też pracować na kilku programach jednocześnie i w dodatku ma bardzo niewielkie wymagania. Działa już na komputerze z procesorem Pentium i 32 MB RAM, a na dysku twardym zajmie około 0.5 GB. Do systemu dołączona jest prosta w obsłudze przeglądarka Net Positive i oczywiście program do obsługi poczty elektronicznej. BeOS posiada bardzo wiele niezwykłych opcji. Na przykład zmiana rozdzielczości pulpitu wykonywana jest za pomocą suwaka, a nie polecenia, nie trzeba więc czekać kilku sekund aż komputer przystosuje się do nowego trybu graficznego.

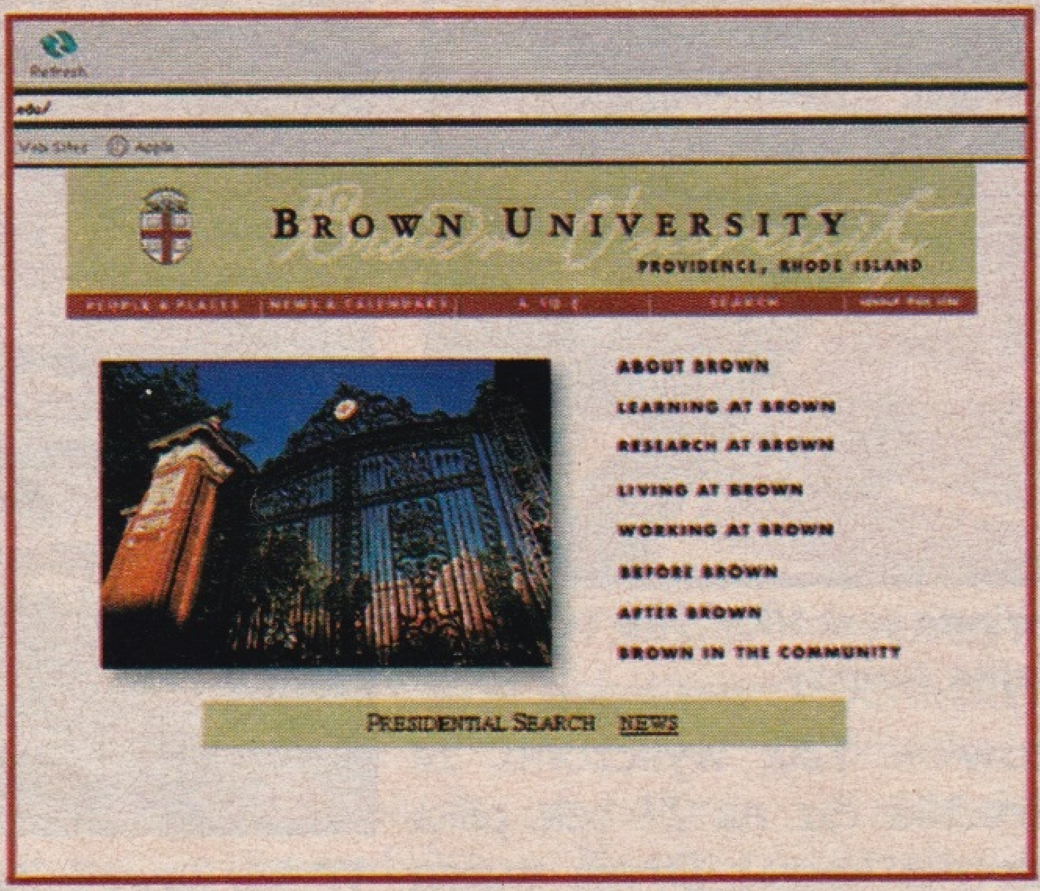
Gdzie można pobrać BeOS:
http://www.be.com; http://tucows.icm.edu.pl



Producenci oprogramowania także zapowiedzieli wspieranie nowego systemu. Czyżby Windows doczekał się w końcu konkurenta?

Sposób na nudę?

Tetris w oknach... uniwersytetu



Studenci amerykańskich uniwersytetów mają wiele ciekawych pomysłów. O części z nich dowiesz się na ich stronach WWW

Linux. Ten system operacyjny coraz częściej określany jest jako zagrożenie dla Windows. Łatwo konfigurowalny, posiada niewielkie wymagania sprzętowe, działa na praktycznie wszystkich platformach sprzętowych (PC, Macintosh). Do tego umożliwia sterowanie dowolnymi urządzeniami, co wykorzystali studenci z Uniwersytetu Brown w USA. Sklecili oni monstrualną, 14-sto piętrową konstrukcję z desek i 10000 żarówek, tworząc gigantyczny wyświetlacz. Do tego podłączyli PC z systemem Linux oraz notebooka z Windows CE. Ta piekielna machina posłużyła im do... gry w grę Tetris. Rozgrywki toczą się w nocy (tylko wtedy dobrze widać obraz na „ekranie") i jak dotąd wzięło w nich udział około 150 osób.
Cóż, jak widać niektórzy potrzebują superakceleratora i grafiki 3D, a innym wystarczy 28 metrowy ekran oraz spadające cegiełki...

http://www.brown.edu

Windows ME

Trwa wielkie testowanie w Microsofcie

Microsoft udostępnił trzecią (i najprawdopodobniej ostatnią) wersję beta zapowiadanych od kilku miesięcy Windows ME (Millenium Edition). Setki wybranych testerów zajmą się ostatecznym sprawdzeniem nowego systemu i – jeśli wszystko pójdzie dobrze – już w maju do użytkowników powinien trafić gotowy produkt. Najnowsze okienka, według zapewnień koncernu, mają mieć wszystkie najlepsze cechy Windows 2000 (nowa linia oprogramowania przeznaczonego dla firm) oraz starych Windows 98 (dla domowego użytkownika). W wersji ME poprawiono wykrywanie i instalację nowych urządzeń peryferyjnych oraz położono nacisk na współpracę z cyfrowymi aparatami fotograficznymi i kamerami. Standardowo ma być też dodawany program do edycji filmów wideo.

Chyba wszyscy pamiętają problemy pojawiające się przy uszkodzeniu plików systemowych. Milenijne okienka mają być bardziej odporne na tę przypadłość, udostępniając zaawansowany system naprawy plików systemowych. Poza tym Microsoft położył jak zwykle nacisk na współpracę systemu z Internetem oraz sieciami komputerowymi.

Co ciekawe, pomimo niekorzystnego wyroku sądowego, Bill Gates nie zrezygnował z dołączenia do ME przeglądarki Internet Explorer oraz znanego z wcześniejszych wersji Windows zintegrowania systemu z Siecią. Cóż, czekamy z niecierpliwością na oficjalną premierę!



Toshiba od dawna zaskakuje swoich klientów nietypowymi rozwiązaniami technicznymi. Warto zobaczyć, co nowego wymyślili...

Adres stron www.toshiba.com

Woda w komputerze?

Jak skutecznie schłodzić procesor...

Toshiba zaprezentowała swojego najnowszego notebooka, Portege 3440 CT. Poza miniaturowymi wymiarami (tylko 2 cm grubości) komputerek szokuje nietypowym systemem chodzenia procesora. Użyty w nim Pentium III 500MHz chroni przed przegrzaniem... zwykła woda. Od dawna wiadomo, że ten płyn lepiej odbiera ciepło niż powietrze, nic więc dziwnego, że inżynierowie postanowili wykorzystać ten fakt przy konstrukcji notebooka. Zastosowanie takiego rozwiązania dodatkowo ma zwiększyć wydajność oraz zmniejszyć awaryjność sprzętu.

Poza tym nowy notebook Toshiby jest całkiem zwyczajnym komputerem, posiadającym 64MB RAM (rozbudowywalne do 192MB), 6 GB dysk twardy oraz 8MB kartę graficzną. Korzystając z baterii, Portege może pracować aż 9 godzin.

Konstruktorzy sprzętu na pewno nie raz zaskoczą cię nietypowymi rozwiązaniami. Jednak jak na razie nie zapowiada się, aby wodny system chłodzący trafił do domowych PC. A przy okazji, ciekawe czy po przegrzaniu komputera grą w QUAKE, trzeba by mu dolewać wody do chłodnicy?

Wirtualne zabawki



Już w połowie maja w sklepach pojawi się kilka nowych wirtualnych zabawek. Możesz się bawić nimi bez komputera, np. w czasie podróży. Obok niezbyt wygórowanej ceny jest to niewątpliwie ich najważniejsza zaleta. Pierwszym produktem jest specjalna kierownica, którą połączono z ciekłokrystalicznym ekranem. Możesz obserwować na nim nie tylko postępy wyścigu, ale także kontrolować wskaźniki szybkościomierza i obrotomierza. Twórcy gry postarali się upakować na jak najmniejszej powierzchni wiele przydatnych guziczków oraz funkcji. W czasie zabawy możesz nie tylko kręcić kierownicą, ale także zmieniać biegi, czy sprawdzać stan techniczny swojego samochodu w punktach przeglądowych. Taka zabawka na pewno nie da ci tyle wrażeń, co prowadzenie normalnego samochodu, czy chociaż zabawa profesjonalną kierownicą, przeznaczoną do wyścigów na PC czy konsole. Jej wadą jest głównie mała wielkość, co powoduje trudności w prowadzeniu pojazdu.



Drugą zabawką jest Cyball Parasights, który zadziwia swoim kształtem. Cyball to dość nietypowa gra zręcznościowa. Aby w nią zagrać, trzeba przyłożyć obiektyw do oka, a potem spojrzeć pod światło. Potem należy likwidować atakujące oko bakterie. W tej grze bardzo ładnie prezentuje się jasna i bardzo kolorowa grafika, na uwagę zasługuje też sposób sterowania.

Dystrybutorem zabawek jest firma Manta z Warszawy
Cena urządzeń: około 60 zł tel. (022) 643 54 20

Małoletni hacker

Teraz nawet mama nie pomoże...



W Kanadzie policja schwytała znanego i niebezpiecznego hackera o pseudonimie Mafiaboy. Jest on podejrzany o ataki na amerykańskie serwisy internetowe, takie jak Yahoo!, eBay i Amazon.com. Schwytanie winowajcy jest wynikiem ścisłej współpracy kanadyjskiej policji ze specjalnym oddziałem FBI, przeznaczonym do walki z przestępcami komputerowymi. Najciekawsze zaś jest to, iż hacker miał... tylko 15 lat.

Policja odmawia na razie jakichkolwiek szczegółów na temat zatrzymania. Wiadomo jednak, że specjalny oddział FBI wpadł na ślad przestępcy po przebadaniu kilku serwerów znajdujących się w kalifornijskich uniwersytetach. Wykryto też, że Mafiaboy uzgadniał wcześniej z innymi internautami cele ataków.

SUPERFILMY

Zapowiedzi przyszłych hitów w Sieci

Jeżeli jesteś fanem kina, koniecznie powinieneś zajrzeć na stronę **www.apple.com/trailers**. Po ściągnięciu z tej samej strony odtwarzacza QUICKTIME możesz bowiem obejrzeć wiele promocyjnych filmików z nadchodzących przebojów. Trzeba wykorzystać tę szansę zwłaszcza dlatego, że od premiery filmu w USA do pojawienia się ich w Polsce może upłynąć sporo czasu.

A oto jakie filmiki można obejrzeć na stronie:

Dinosaur – opowieść o przygodach dinozaura, bardzo ładne animacje (premiera 19.V*)

Pokemon The Movie 2000 – historia o stworkach, na których punkcie oszalał cały świat (premiera 21.VI*)

X-Men The Movie – film fabularny, oparty na słynnej serii komiksów (premiera 14.VII*)

Mission Impossible 2 – kontynuacja słynnego filmu sensacyjnego (premiera 1.V*)

Battlefield Earth – kolejna opowieść o zmaganiach ludzi z Obcymi. Występuje John Travolta (premiera – maj*)

Daty premier w USA

Nintendo na szczycie

Ulubiona konsola Ameryki



Najlepiej sprzedającą się konsolą do gier w USA jest Nintendo 64. Według ostatnich badań rynkowych z 6 marca tego roku, 46 procent wszystkich konsol sprzedanych w Ameryce stanowią właśnie Nintendo 64. Tymczasem konkurencja, czyli Sony PSX i Sega Dreamcast ma tylko odpowiednio 43 i 11 procent udziałów w rynku. Jednak Nintendo zawdzięcza swoją popularność przede wszystkim temu, że na opisywaną konsolę dostępna jest gra Pokemon Stadium, która zdobyła szaloną popularność na Zachodzie. Bohaterowie tej gry przedstawiani są na plakatach, na kartach, a także na ekranach telewizorów i komputerów.



W Polsce sytuacja jest całkiem odmienna – króluje Sony PSX. Spośród produktów Nintendo popularność zdobył głównie Game Boy.

● Oscary gier

Ogłoszono nominacje Amerykańskiej Akademii Nauki i Sztuk Interaktywnych (rozdanie nagród odbędzie się w Los Angeles).

Gra Roku:
Age Of Empires II (PC), Donkey Kong 64 (N64), Pokemon Yellow (GBC), Soul Calibur (DC), The Sims (PC), Unreal Tournament (PC)

Komputerowa Gra Roku:
Age Of Empires II, Command & Conquer: Tiberian Sun, HomeWorld, RollerCoaster Tycoon i Unreal Tournament.

Konsolowa Gra Roku:
Crazy Taxi (DC), Donkey Kong 64 (N64), Driver (PSX), Gran Turismo 2 (PSX), Pokemon Yellow (GBC), Soul Calibur (DC), Tony Hawk's Pro Skater (PSX)

Internetowa gra roku
Asheron's Call (PC), EverQuest (PC), Get The Picture, PopTarts „Pop" Trivia i Wordox.

Specjalną nagrodę dostanie natomiast twórca FINAL FANTASY, Hironobu Sakaguchi

● Metallica protestuje

Metallica pozwała do sądu firmę Napster oraz trzy amerykańskie uniwersytety – oskarżając je o łamanie praw autorskich. Napster wydał program, który umożliwia korzystanie z prywatnych zasobów plików MP3 innych użytkowników zapisanych do systemu. Jednak ten sposób korzystania z kopii utworów sporządzonych przez użytkowników nie jest niezgodny z prawem, bowiem utwory nie są publicznie rozpowszechniane, tylko wymieniane prywatnie. Tymczasem Metallica oskarża Napstera, że zachęcał użytkowników swoich stron WWW do nielegalnej wymiany piosenek. Ponadto zarzuca się uniwersytetom, że ułatwiały funkcjonowanie systemu Napstera.

● Zaginiony laptop

Dwa miesiące temu, z sali konferencyjnej Departamentu Stanu zniknął laptop, w którym przechowywano informacje określane jako „top secret". Jednak Federalne Biuro Śledcze (FBI) dopiero teraz rozpoczęło oficjalne dochodzenie. Wcześniej uznano, że komputer tylko zaginął i być może zostanie zwrócony przez znalazcę. Agenci będą mieli sporo pracy, gdyż krąg podejrzanych jest dosyć duży – w tym czasie remontowane były budynki departamentu, wobec czego nie zachowywano należytych środków bezpieczeństwa.

● Wielki spóźnialski...

Duke nie pojawi się na targach E3. Wciąż nie jest znany termin, w którym ukaże się wreszcie kontynuacja wielkiego hitu z 1997 roku – Duke Nukem Forever. Jak dotąd przypuszczano, że 3D Realms przedstawi nowy produkt na targach E3, okazało się jednak, że firma nie dysponuje jeszcze nawet zapowiadanym jakiś czas temu filmem przedstawiającym nowego Duke'a w akcji.

● Telewizor i monitor
Samsung SyncMaster 150 MP łączy w sobie funcje 15-calowego monitora i telewizora. Monitor może wyświetlać obrazy w rozdzielczości 1024 x 768 punktów i przy palecie 16 mln kolorów. SyncMaster 150 MP wyposażony jest także w specjalny system skalowania, który umożliwia nawet 64-krotne powiększenie obrazu.

● Najszybszy na świecie
Pioneer zaprezentował najszybszy na świecie napęd DVD, który może pracować z prędkością 16x. Czytanie płyt CD odbywa się z szybkością 40x. Niestety, nie jest jeszcze znana cena tego urządzenia.

● Nowy portal
W Internecie pojawi się nowy polski portal o nazwie Arena. Już teraz można zajrzeć na stronę http://szukaj.arena.pl, gdzie znajduje się wyszukiwarka.

● Telefon poszuka stacji
Telespatials i Motorola podpisały porozumienie w sprawie stworzenia usługi, dzięki której będzie można np. ustalić gdzie znajduje się najbliższa stacja benzynowa, restauracja, czy przystanek autobusowy. Stanie się to możliwe dzięki technologii, umożliwiającej namierzenie osoby używającej telefonu komórkowego. Mając już ustalone miejsce jej pobytu, wystarczy podać, gdzie znajdują się najbliższe poszukiwane przez nią sklepy lub punkty usługowe.

● Piraci z Malezji
Producenci pirackich kopii filmów i programów przenoszą się teraz do Malezji, bowiem prawo w tym kraju nie przewiduje kar za takie postępowanie. Na każde dziesięć programów komputerowych w Malezji, siedem pochodzi z nielegalnych źródeł.

● Programy TV z komputera
ATI wprowadza nowy tuner telewizyjny ATI–TV, za pomocą którego można odbierać i nagrywać programy telewizyjne na komputer klasy PC. Tuner pozwala np. na wyszukiwanie audycji, w których znajdują się dane słowa kluczowe, posiada także funkcje powiększania i kopiowania obrazu.

● Nowy procesor
Samsung ogłosił, że wprowadzi na rynek komputerowy zupełnie nowy procesor Alpha z zegarem 1,4 GHz. Nowy procesor wykonany zostanie w technologii 0,13 mikrona, podczas gdy Intel i AMD używają technologii 0,18 mikrona. Jak do tej pory nieznane są szczegóły technicznie tej nowej konstrukcji, a Samsung odmawia wszelkich komentarzy na ten temat. Ujawnił tylko, że kolejne procesory mają być taktowane zegarem 1,6 MHz.

Władca Pierścieni

Pierwszy fragment filmu już w Sieci!

W Internecie pojawił się trailer pierwszej części trylogii Władca Pierścieni, opartej na książce J.R.R. Tolkiena pod tym samym tytułem. Jeśli cały film ma wyglądać tak, jak ten dwuminutowy fragment, to należy przygotować się na wielki, pozytywny szok. Filmik (w czterech wersjach rozdzielczości) jest dostępny przede wszystkim na oficjalnej stronie filmu: www.lordoftherings.net, jak również na kilkudziesięciu innych miejscach w Sieci. Pod wspomnianym adresem można dowiedzieć się także wiele rzeczy na temat Władcy Pierścieni i Śródziemia, opisanego przez Tolkiena w trylogii „Władca Pierścieni" i książkach: „Silmarillion" i „Hobbit". Można też wysłać list do reżysera filmu (np. proszę, aby w filmie nie grał xxx). Strona ta jest na bieżąco aktualizowana.

Władca Pierścieni w Sieci:
http://www.lordoftherings.net



Ze strony „Władcy Pierścieni" dowiesz się wiele ciekawych rzeczy o powstającym filmie

NO TO FRUGO



Pod adresem www.frugo.pl można zobaczyć najnowszą stronę internetową poświęconą owocowym sokom Frugo. Zajrzyj tam, jeśli chcesz przekonać się, jaki sok wybrać na każdy dzień tygodnia. Możesz też obejrzeć stare i nowe reklamy tego produktu. Strona jest bardzo ciekawie zaprojektowana – polecamy.



http://www.frugo.pl

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy FRUGO możecie wygrać jeden z 4 plecaków FRUGO! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 11 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się bohater serialu „FRUGO"?

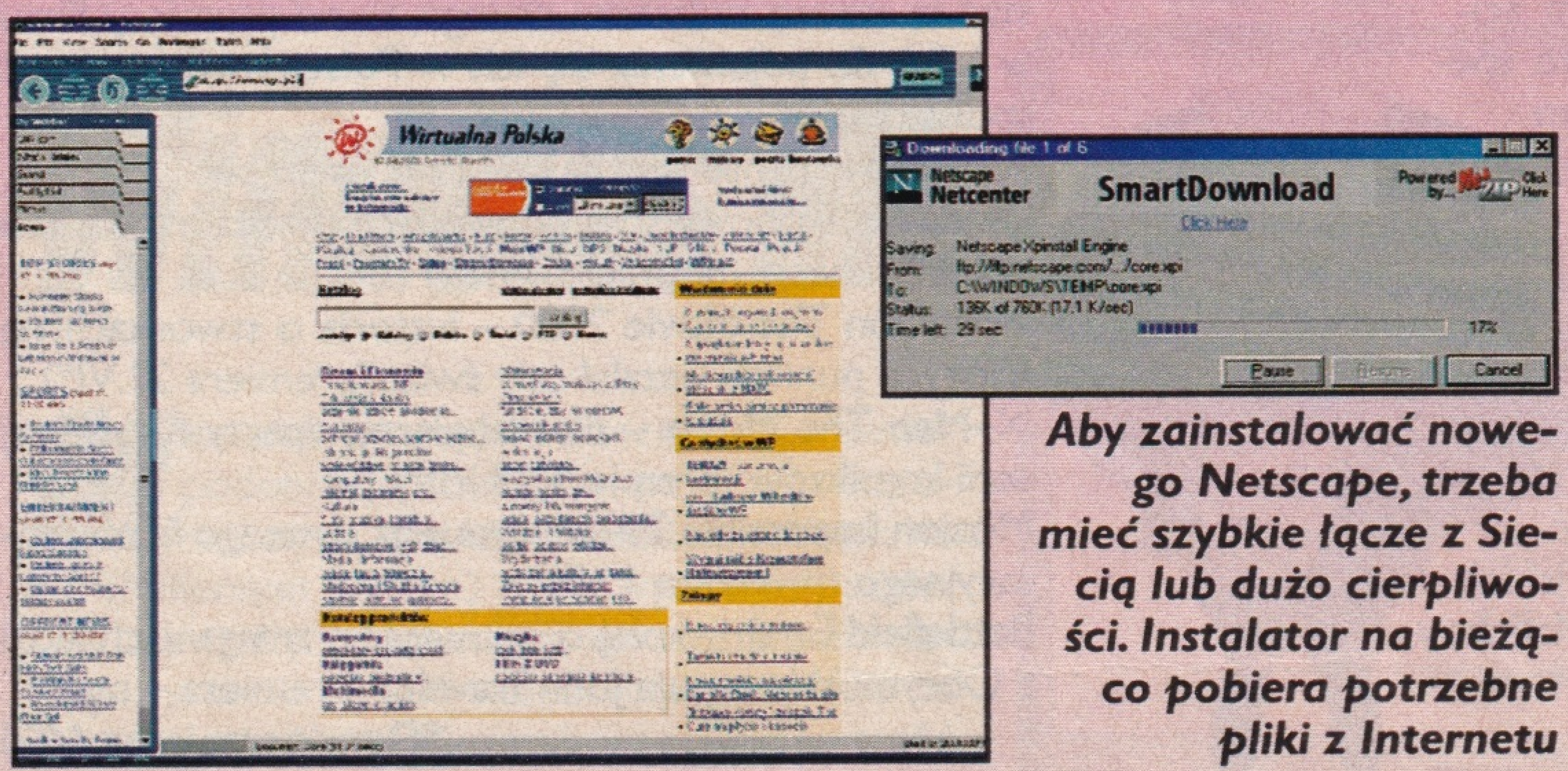
Znajoma Igora?



Znany z telewizyjnego programu „W Sieci" IGOR doczekał się kandydatki na żonę. Na stronach firmy Ananova pojawiła się wirtualna prezenterka, czytająca najnowsze wiadomości. Twórcy cyberdziewczyny zapowiadają, że już niedługo ich dziecko będzie w stanie wypowiedzieć dowolną kwestię wpisaną na ich stronie przez odwiedzających. Jeśli eksperyment się uda, będzie to oznaczało, że już wkrótce sztuczni aktorzy będą w stanie zastąpić np. prezenterów w dziennikach tv...

Jeśli chcesz poznać konkurentkę IGORA, zajrzyj na stronę firmy Ananova. Przedtem jednak upewnij się, że masz zainstalowany program RealPlayer.

http://www.ananova.com



Aby zainstalować nowego Netscape, trzeba mieć szybkie łącze z Siecią lub dużo cierpliwości. Instalator na bieżąco pobiera potrzebne pliki z Internetu

Pierwsza zmiana to całkiem nowy wygląd programu oraz nowe zakładki po lewej stronie...

Netscape kontratakuje

Wydawać by się mogło, że na rynku przeglądarek internetowych, opanowanym przez Microsoft, nie można spodziewać się żadnej rewolucji. Tylko nieliczni mieli okazję usłyszeć o projekcie „Gecko", szykowanym przez konkurencję – Netscape.

Najnowszy Communicator 6.0 (ciekawe, gdzie zgubiła się wersja 5?) ma być prawdziwym, poważnym przeciwnikiem Internet Explorera.

Pierwsza niespodzianka czeka użytkownika już przy instalacji, która wymaga... połączenia z Siecią. Miejmy nadzieję, że w pełnej wersji (sprawdzaliśmy betę) zostanie to zmienione i wystarczy jednorazowe pobranie pliku.

Inną nowością jest zmieniony wygląd interfejsu – jest on jakby bardziej... explorerowy! Czyżby krok w kierunku fanów Microsoftu? Tak, potwierdzają to też charakterystyczne zakładki z lewej strony ekranu. Tutaj użytkownik może jednym kliknięciem myszki przenieść się do wyszukiwarki lub na ulubione strony.

Poza zmianami kosmetycznymi, Netscape ma być przeglądarką szybką, wygodną i zajmującą mało miejsca. Wersja beta jest rzeczywiście szybka, choć zdarza się jej źle wyświetlać obraz niektórych stron. Co do wygody obsługi, to nie widać tu różnic w porównaniu z poprzednią wersją – 4.7. Wielkość – cóż, dla jednych 14MB to dużo, dla innych mało.

Wersję beta Communicator 6.0 znajdziesz pod adresem:
http://www.netscape.com

CLICK! REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy:
Jacek Goliatowski, Marek Janowski

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski, Maciej Jurewicz, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski,Marcin Kułakowski, Krzysztof Marcinkiewicz,Przemysław Szynkora

Adres redakcji: 04-028 Warszawa, Al. Stanów Zjednoczonych 53
tel. (022) 51-70-194
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Mirosława Borkowska, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy:
Media Service Zawada
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

Druk:
Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer w Ciechanowie

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Wydawca magazynu CLICK! ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie, niż ustalona przez Wydawcę.

Teksty: Jacek L. Komuda, Michał Studniarek, R.J. „Yackoo"

Przyłącz się do GEO Force!

Przez całe lata siły Zła śledziły rozwój piłki nożnej – starały się poznać tajniki produkcji piłek. Ale przez całe wieki piłki pozostawały takie same. Jednak w wyniku wieloletnich doświadczeń, inżynierowie Frank i Bert Schaper pracujący w laboratorium Nike w Holandii opracowali piłkę, która jest idealnie okrągła.

Nowa piłka, nazywana Geo Merlin, jest jednak nie tylko idealną kulą. Znakomicie nadaje się do kopania i jest lżejsza oraz lepiej uformowana, niż te dotychczas używane. Wynalazek Schaperów zrewolucjonizował grę, okazał się prawdziwym krokiem milowym w historii sportu. Wydarzenie jest porównywane do tego, kiedy świński pęcherz zastąpiła pierwsza prawdziwa piłka. Nic więc dziwnego, że siły Zła uczyniły wszystko, co w ich mocy, aby zdobyć Geo Merlin. W końcu udało im się wykraść niezwykły wynalazek. Na wieść o kradzieży tysiące ochotników z całego świata rozpoczęło poszukiwania na własną rękę. Nike powołał też zespół specjalistów, którzy mieli odnaleźć piłkę. Nadano mu nazwę Geo Force.

Specjalnym agentom udało się odzyskać Geo Merlin z pełnego pułapek labiryntu, strzeżonego przez roboty. Zwyciężyli Zło i tym samym uratowali przyszłość wielu sportowych gier.

I ty możesz wcielić się w postać tajnego agenta, który udaje się na wyprawę w poszukiwaniu skradzionego wynalazku. Wystarczy, że odwiedzisz internetową stronę producenta piłek: **www.nikefootball.com**. Umieszczono tam bowiem prostą, ale dość ładnie zaprojektowaną grę, w którą możesz zagrać poprzez Internet. Nie jest to może nic nowego, bowiem wiele firm umieszcza na swoich stronach internetowych proste programy, starając się zainteresować internautów i przy okazji zareklamować swoje produkty. Trzeba jednak przyznać, że strona Nike zaprojektowana została nadzwyczaj starannie. Są na niej animacje oraz doskonale dobrane efekty dźwiękowe. Przez chwilę możesz mieć wrażenie, że oto otwiera się przed tobą wirtualna witryna strony z Sieci przyszłości.

Postać gracza porusza się po podzielonej na pola mapce, a jej zadaniem jest jak najszybsze dotarcie do miejsca, w którym przechowywana jest piłka. Przez cały czas gracz utrzymuje kontakt z bazą, skąd przychodzą wiadomości o miejscach przebywania przeciwników. Trzeba sporo sprytu i odwagi, aby dotrzeć do piłki. W dodatku na całą misję masz niezbyt dużo czasu. Po zakończonej rozgrywce można trafić na listę zwycięzców. Pamiętaj, że aby zagrać, musisz mieć zainstalowany program Shockwave. Można go ściągnąć z tej samej strony internetowej, na której znajduje się gra.

www.nikefootball.com

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy NIKE możecie wygrać jedną z 20 czarnych piłek oraz 30 książeczek z fotografiami 3D piłkarzy i płytą Mini-Disk! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 11 V 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 66 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywają się poszukiwacze superpiłki?



Szkolenie techniczne przeciwko przeważającym siłom wroga... Ciekawe, kto wygra?





Do walki z siłami Zła stają najlepsi piłkarze... Francesco Totti oraz William Thuran





Po stronie sił Dobra staje Edgar Davids...



Ekscytujący drybling w sali kolumnowej... Strażnicy Zła depczą naszym bohaterom po piętach!

czytnika – zrobię to szybciej.

KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.
Kupony ważne są do końca maja

PLAY

WIELKA PROMOCJA!
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT **10 % taniej!**

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!

wirtualny świat

Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z dwóch wspaniałych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł! Wysyłka gratis!**

Airline Tycoon PL	~~60 zł~~	59 zł ☐
Ace Ventura PL	~~60 zł~~	59 zł ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej - koniecznie naklej ten kupon! - i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagielońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że w/w dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

MIRAGE

Tylko z **CLICKIEM!** wiele wspaniałych gier, których dystrybutorem jest firma MIRAGE, możesz kupić ze zniżką **10 %!**

Kupon można zrealizować osobiście w siedzibie firmy MIRAGE przy ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa. Możesz także zrealizować go drogą pocztową (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym). W tym celu wycięty kupon naklej na kartkę pocztową, wpisz jaką chcesz grę i podaj swój dokładny adres. Potem wyślij kartkę na adres: MIRAGE, ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa. W razie wątpliwości dzwoń, tel. (022) 616-15-51. Ofertę gier możesz sprawdzić w ogłoszeniach prasowych lub na stronie internetowej www.mirage.com.pl.

TopWare INTERACTIVE

SUPER OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele wspaniałych gier firmy TOPWARE.

Promocja! Knights & Merchants, Rage of Mages oraz Get Medieval kosztują teraz tylko 34,95 zł. Inne gry z naszej oferty – jeśli zamówisz bezpośrednio w TOPWARE – kupisz ze zniżką **10%**! Wyślij do nas zamówienie – koniecznie naklej ten kupon! – na karcie pocztowej na adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała. W razie wątpliwości dzwoń, tel. (033) 813-03-16. Na zamówieniu wpisz tytuł gry, którą chcesz kupić i podaj swój dokładny adres. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Koszt wysyłki jednej gry to 5,05 zł. PRZY ZAMÓWIENIU DWÓCH I WIĘCEJ GIER – WYSYŁKA GRATIS!

IPS COMPUTER GROUP

JEDYNA OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IPS.

Za każdą grę, której dystrybutorem jest IPS zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz na kartkę pocztową i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14 paw. 3, 01-652 Warszawa. Nie zapomnij podać na kartce pocztowej tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier GRATIS! Jeśli masz pytania dzwoń: (022) 832-54-31.

LISTY

Dziękujemy za listy oraz E-maile. Staramy się spełniać wszystkie Wasze prośby dotyczące CLICKA!, choć czasami bywa to niemożliwe. Na razie spełniliśmy Waszą prośbę o dodanie do pisma sztywnej okładki. Mamy nadzieję, że będziecie zadowoleni. Przypominamy jednocześnie, że odpowiedzi na pytania konkursowe przyjmujemy wyłącznie na kartkach pocztowych. Nie wysyłamy także kodów, tipsów oraz poradników do gier, ani tym bardziej numerów seryjnych programów...



Cześć, cześć, cześć!
Witajcie!
Tak właśnie wita się z wami nowy sekretarz redakcji. Wybrałem dla was porcję listów, które przybyły do nas na skrzydłach poczty polskiej i przez Internet. Mam nadzieję, że będziecie zadowoleni z mojej pracy.

Jacek L. Komuda

P.S. Proszę, jeszcze nie rzucajcie we mnie jajkami i pomidorami...

CLICK TYGODNIKIEM

Do redakcji Clicka!
Jestem waszym fanem od pierwszego numeru. I chciałbym zapytać, dlaczego wasze pismo ukazuje się tylko raz na dwa tygodnie. Czy nie moglibyście wydawać Clicka! częściej, np. raz na tydzień. Wtedy nawet największe marudy znalazłyby w waszym piśmie coś dla siebie.

Janek z Warszawy

Redakcja: Witaj Janku,
Niestety, Click nigdy nie będzie tygodnikiem. Nawet nie dlatego, że nie jesteśmy w stanie wydawać go cztery razy w miesiącu, tylko dlatego, że w Polsce i na świecie ukazuje się za mało gier, aby co tydzień zapełniać strony opisami nowych produktów. A przysłowiowe „lanie wody" w recenzjach i opisach nie przysporzyłoby nam nowych czytelników.

CLICK!-o RAP

Gdy spostrzegam w kiosku CLICKA!
To po kasę prędko zmykam
Dając w kiochu dwa dziewięćdziesiąt
Tę gazetę oczy cieszą
Szybko czytam wszystkie działy
Z orbit mi wychodzą gały
Ta gazeta jest wspaniała!
Cena też jest doskonała
Kończąc moją informację
Pozdrawiam całą redakcję

Mariusz z Radomia to wysłał

Redakcja: Cześć Mariuszu.
Cieszymy się, że wśród naszych Czytelników są miłośnicy poezji. A ty Mariuszu powinieneś jeszcze trochę wprawić się w pisaniu, bo może kiedyś zaangażujemy cię na stanowisko redakcyjnego poety.

PRZYŚLIJCIE PREZENTY!?

Do redakcji Clicka
Mam do was gorącą prośbę. Przyślijcie mi rysunki i autografy waszych grafików i członków redakcji. A jeśli dorzucilibyście mi dodatkowo któryś z plakatów, byłbym bardzo wdzięczny.

Michał

Redakcja: Drogi Michale.
Przykro nam bardzo, ale nie mamy możliwości spełnienia twojej prośby. Gdybyśmy wysłali tylko Tobie to, o co prosisz, inni mogliby poczuć się urażeni i zapewne także domagaliby się, aby wysłać im podobne podarunki. My naprawdę nie podołalibyśmy aż tylu prośbom.

NIE LUBIĘ PISM O GRACH

Do redakcji Clicka
Należę do ludzi, którzy niechętnym okiem patrzą na gazety o grach komputerowych. Gdy otworzę tego typu pismo, czuję się jak na planecie obcych. Jakieś nieznane tytuły, rubryki, a niektóre ilustracje tak niefortunnie dobrane, że nawet gdyby były obrócone, nikt by tego nie zauważył. Jednak wasze pismo trafiło w mój gust – i to w samą dziesiątkę. Opisujecie gry, które są mi bardzo bliskie.

Łukasz z Opatowa

Redakcja: Cześć Łukaszu.
Chciałbym raz jeszcze podkreślić, że Click! nie jest pismem dla bardzo wąskiej grupy fanatyków gier komputerowych. Nasz dwutygodnik powinien trafić do tych Czytelników, którzy lubią gry, a także chcieliby dowiedzieć się czegoś więcej na temat komputerów, Internetu, programów i nowoczesnych technologii. Tych, którzy nie lubią gier, postaramy się przekonać, że... nie taki diabeł straszny, jak na ekranie...

JAK NAPISAĆ GRĘ?

Droga redakcjo!
Piszę do was, bo mam pewien problem. Mam 12 lat, a mój kolega Paweł 10. Od kilku lat gramy w różne gry. Ostatnio jednak znudziło nam się to, próbujemy czegoś nowego. Mamy ochotę stworzyć własną grę. Ja interesuję się grafiką, rysunkiem, Paweł jest dobry w tworzeniu filmików i dźwięków. Chcemy pozyskać do tego kolegę, który bardzo dobrze rysuje. Pracujemy na sprzęcie: Pentium II 333 MHz, 32 MB, karta graficzna Diamond Monster Gold 16 MB, karta dźwiękowa SB 16, drukarka, skaner. Mamy bardzo wiele pomysłów na stworzenie gry, lecz nie wiemy od czego zacząć. Czy mamy odpowiedni sprzęt? Na jakim programie pracuje się najlepiej?

Fani Clicka!
Grzegorz i Paweł

Redakcja: Cześć.
Jeśli zamierzacie stworzyć własną grę, nie musicie tak bardzo dbać o sprzęt. Powiem wam krótko, ale szczerze. Bez doświadczenia w zakresie programowania i grafiki komputerowej macie małe szanse na stworzenie dzieła, które olśni wszystkich graczy efektami komputerowymi. Spróbujcie jednak na początek wymyślić coś prostego, ale opartego na zupełnie nowym pomyśle. Pamiętajcie, że istnieje wiele gier, które pomimo, że nie olśniewają grafiką, stały się prawdziwymi przebojami. Dość wspomnieć choćby poczciwego Tetrisa.

Rozwiązania konkursów z nr. 07/00

FIRESTORM
Odpowiedź brzmi: **Kane**
Nagrodę otrzymuje: Marek Pokorski z Płocka

INVICTUS
Odpowiedź brzmi: **Posejdon**
Nagrodę otrzymuje: Łukasz Wójcik z Mogielnicy

KOMPUTEROWY POKAZ MODY
Odpowiedź brzmi: **Pentagram**
Nagrody otrzymują: Bogusław Dobek ze Strzyżowa i Maciej Sapeta z Żywca

KRZYŻÓWKI
Odpowiedzi brzmią: **Streamer, Sylabakomunikator, Minikomputer**
Gry otrzymują:
Marcin Goguł z Wrocławia
Tomasz Brzeski z Kartuz
Piotr Marchel z Siedlec
Piotr Filipowski z Krakowa
Maciej Sztaba z Chociamowa

WIRTUALNI PUPILE
Odpowiedź brzmi: **babcia**
Nagrody otrzymują:
Gabriel Włosiak z Zawoja
Damian Bednarski z Rzgowa
Bronisław Pustelnik z Woli

TANIE GRY
Odpowiedź brzmi: **książę Galador**
Nagrody otrzymują:
Ola Tyszko z Lublina
Szymon Pitez z Tarnowa
Dariusz Hinc ze Strzebienna Morskiego
Emil Piotrowski z Łodzi
Jarek Malicki ze Skarżyska Kam.

Dla uważnych
Nagrodę otrzymuje: Tomasz Konkiel z Goczałkowic

TOP 20
Grę otrzymuje:
Krzysztof Dynel z Łodzi

Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

CLICK! KUPON NA SHOGUN

CLICK! KUPON NA MAJESTY

CLICK! KUPON NA LEMMINGI

CLICK! KUPON NA PLANESCAPE

CLICK! KUPON NA TOP 20

CLICK! KUPON NA EDYCJE SPECJALNE

CLICK! KUPON NA FRUGO

Wydawca magazynu CLICK! ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż



FUN

część druga

NAJCZAROWNIEJSZA POSTAĆ Z GIER

1 LARA CROFT
Miejsce czarowania: seria TOMB RAIDER
Powód: klasa XXL we wszystkim do czego się dotyka i co posiada, na walorach osobistych poczynając, a na broni kończąc.
Najbardziej czarowny moment kariery: wszystkie bliższe spotkania z mężczyznami (niewielu wyszło z tego cało.... Lara to twardy zawodnik).



2 GUYBRUSH TREPWOOD
Miejsce czarowania: seria MONKEY ISLAND
Powód: błyskotliwy humor i umiejętność wybrnięcia z każdej sytuacji.
Najbardziej czarowny moment kariery: ofiarowanie narzeczonej Elaine przeklętego pierścionka Pirata Le Chucka, który zamienił ją w złoty posąg (i dobrze, zachciało się jej ślubu...).



3 JAZZ JACKRABBIT
Miejsce czarowania: seria JAZZ JACKRABBIT
Powód: najwspanialsze uszy i futerko na świecie.
Najbardziej czarowny moment kariery: przeskakiwanie przez przeszkody za pomocą wiatraczka zrobionego z uszu.

4 ADRIANNE
Miejsce czarowania: PHANTASMAGORIA
Powód: czarujące zachowanie zarówno w łazience jak i w ogródku... No i ta figura... ta inteligencja.
Najbardziej czarowny moment kariery: czarowne poradzenie sobie z mężem opętanym przez drapieżnego ducha.



5 MURRAY
Miejsce czarowania: CURSE OF MONKEY ISLAND 3
Powód: najbardziej seksowna czaszka Galaktyki
Najbardziej czarowna sytuacja: kiedy odgraża się G. Trepwoodowi, pływając po zęby w wodzie. A podobno wilgoć robi źle na kości...

6 DUKE NUKEM
Miejsce czarowania: DUKE NUKEM
Powód: jedyny facet, który naprawdę wie, jak nosić broń.
Najbardziej czarowny moment kariery: kiedy supermęskim głosem mówi „come, get some" (już lecimy, panie Duke...).



7 KSIĄŻĘ
Miejsce czarowania: KSIĄŻĘ I TCHÓRZ
Powód: za umiejętne postępowanie w Piekle z najbardziej nieznośną kobietą i do tego pochodzącą z arystokratycznego rodu.
Najbardziej czarowna sytuacja: sposób w jaki tłumaczył Kapłanowi, że potrzebuje Wody Święconej.

8 DANA SCULLY
Miejsce czarowania: X-FILES – THE GAME
Powód: za oczarowanie wszystkich nawet krótkim pojawieniem się w grze oraz za epatowanie urokiem w nudnym mundurku. I to tajemnicze spojrzenie...
Najbardziej czarowna sytuacja: każde pojawienie się w grze (nie było ich wiele).



Gry mogą uzależnić. To wiedziałem od dawna, ale żeby przez nie zbankrutować...

14/03/2002
Długo czekałem na tę chwilę. Właśnie dotarła do mnie paczka z grą. Już nie mogę się doczekać, kiedy usiądę przed ekranem komputera.

15/03/2002
Co za pech! W pudełku zamiast płyty DVD jest EVD-ROM... Cóż, i tak planowałem pozbyć się starego czytnika – zrobię to szybciej.

16/03/2002
Pierwsze uruchomienie gry. Za mało pamięci operacyjnej. Do #$@##, miało chodzić już na 512 MB RAM!!!

18/03/2002
Wymieniłem płytę główną. Stara mogła obsłużyć tylko 1.2 GB RAM. Całe szczęście spadły ceny na giełdzie, bo chyba bym zbankrutował...

19/03/2002
Działa! Działa! Troszkę skacze obraz i nawala dźwięk, ale to nic. Nie odejdę od komputera, aż skończę grać.



21/03/2002
Nie mogę przejść jednej misji. Gra ciągle zawiesza się w tym samym miejscu. Poszukam w Internecie, może jest coś na ten temat...

23/03/2002
Po trzech godzinach szperania udało mi się zdobyć patch do gry. Przestała się zawieszać. Przestała w ogóle działać.

24/03/2002
Wszystko jasne, patch poprawił błędy oraz dodał nowe, superefekty audio-video. Teraz mam za słaby procesor...

25/03/2002
Sprzedałem telewizor plazmowy. Ale za to kupiłem najnowszy procesor Quazzar Pro IV FX Special 4 GHz. Z dopalaczem 4D. Chodzi jak burza.

26/03/2002
Tak, to naprawdę świetna gra. Wciągająca akcja, świetna muzyka. Extra. Do pełni szczęścia już nic mi nie potrzeba...

27/03/2002
Potrzebuje światłowodowego łącza z serwerem S-SIM IV i okularów REAL 3D. Kumpel mówił, że dopiero wtedy zaczyna się zabawa...

28/03/2002
Mieszkam w hotelu. Aby kupić potrzebny sprzęt, sprzedałem odtwarzacz DVD, wieżę oraz laptopa... ojca. Rodzice wyrzucili mnie z domu. Ale to nic. Ta gra jest extra!


SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY
CLICK!
Copyright (c) 2000 Avalon Multimedia.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
LK AVALON